

ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

ÖRKRETS LEGIONER



BOK 2.
MAKTEN ÖVER
ILLUSIONEN

M Ö R K R E T S L E G I O N E R

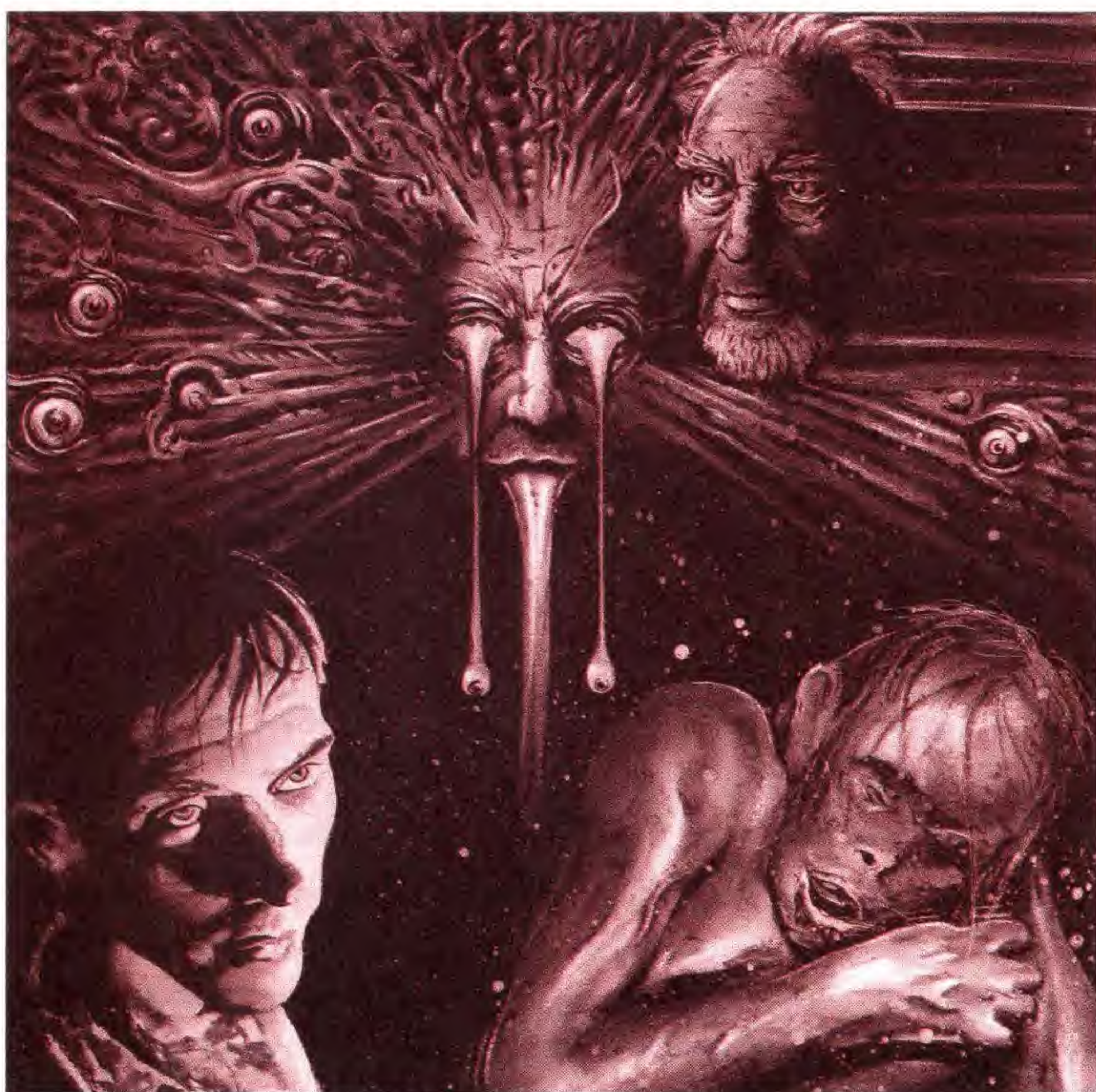
M A K T Ö V E R I L L U S I O N E N

De dumma jävlarna har låst in mig på ett mentalsjukhus! Här har jag försökt varna presidenten för den Mörke gudens ankomst i flera veckor, och så låser de in mig på hispan!

Första gången jag såg tecknen på att Han var på väg var för två månader sedan, när jag stötte ihop med en sjöman i hamnen som bar hans märke. Jag trodde först att jag kunde ha misstagit mig, men när jag såg löpsedlarna nästa dag om galningen som hade skjutit vilt omkring sig på en bordell, förstod jag att mina farhågor var besannade. Jag lade korten tre gånger samma kväll, och de visade samma sak: Han var på väg.

Sedan störtade tre jumbojetar samma vecka över Haiti, och de dårarna talade om en "osannolik slump". Han var inte långt borta, och jag visste vart Han var på väg. När jag slog på radion hörde jag Sektens flöjter svagt mellan två stationer. I kristallkulan såg jag ingenting förutom en stor mörk gestalt som skymde allt annat. Det var då jag ringde Vita Huset första gången. Tecknen blev allt fler, och jag ringde Vita Huset gång på gång, mer desperat vid varje tillfälle. Och till slut kom en vit bil och hämtade mig hit, i tvångströja. De dårarna! Nu står jag här och ser ut genom gallerfönstret.

Vid horisonten ser jag det mörka molnet avteckna sig mot solnedgången. På väg hit.



DET VAR SISTA KVÄLLEN
PÅ KONTORET. JAG REV
UT DOKUMENTATIONEN UR
PÄRMARNA OCH SLÄNGDE I EN
SVART SOPSÄCK. INGA SPÅR AV MINA STUDIER
SKULLE FINNAS KVAR. PRADWYCK SKULLE INTE
FÅ CHANSEN ATT SPÅRA MIG. JAG HADE FLYG-
BILJETTEN TILL NEW YORK PÅ FICKAN. VÄL DÄR
KUNDE JAG PUBLICERA ALLT JAG HADE FÅTT
FRAM OM HANS SKUMRASKAFFÄRER. HAN KUN-
DE INTE KOMMA ÅT MIG DÄR.

JAG SLET UT EN GLÄTTIG BROSCHYR FRÅN
TYSK FÖRETAGSINVESTERING UR EN PÄRM.
PRADWYCKS BOLAG. HANS NUNA PRYDDE
BAKSIDAN, TILLSAMMANS MED EKONOMICHE-
FEN OCH TVÅ REVISORER. MEN BILDEN VAR
SUDDIG. DET VAR NÅGOT FEL PÅ DEN. JAG TIT-
TADE NOGA. DET VAR INTE PRADWYCKS ANSIK-
TE. ETT FÖRVRIDET, UPPSVÄLLT HUVUD MED
VATTNIGA VITA ÖGON STIRRADE MOT MIG FRÅN
FOTOGRAFIET. JAG SLÄNGDE BROSCHYREN
IFRÅN MIG OCH TOG EN KLUNK UR FLASKAN I

IKTORERNA

NEDERSTA BYRÅLÅDAN. JAG VAR STRESSAD. JAG INBILLADE MIG. KLI-KLICK.
DÖRREN. JAG SÅG MIG OM EFTER ETT GÖMSTÄLLE, MEN DET FANNS INGET.
TUNGA STEG NÄRMADE SIG GENOM KORRIDOREN. ONATURLIGT TUNGA STEG.

—ZACHARIASZ! VI HAR LETAT EFTER DIG.

RÖSTEN VAR BEKANT, MEN ÄNDÅ INTE. FÖR GROV, FÖR DJUP OCH ONATURLIG.
EN TUNG, FUKTIG HAND LADES PÅ MIN AXEL. JAG VÄNDE MIG OM OCH SÅG UPP
MOT ETT UPPSVÄLLT, MJÖLKVITT ANSIKTE MED VITA ÖGON OCH EN LITEN, RÖDBLÅ
MUN. EN UPPSVULLEN TUNGA HÄNGDE UT I MUNGIPAN. HUVUDET SATT PÅ EN
FÖRVUXEN, SVÄLLANDE KROPP SOM RESTE SIG LÅNGT ÖVER MINA EN OCH ÅTTIO.

—DU TRODDE VÄL INTE ATT JAG SKULLE LÅTA DIG KOMMA UN DAN. INGEN
LURAR ANTON PRADWYCK, SA VARELSEN HEST.

JAG SVIMMADE."



**Y ITS LIGHT ALL OTHER EVENTS OF LIFE ARE LIKE
DARKNESS. "ALEISTER CROWLEY"**

PÅ YTAN ÄR LIKTORERNA ARKONTERNAS LYDIGA TJÄNARE, SOM SJÄLVUPPOFFRANDE FÖLJER SINA HERRARS ORDER. DE KAN TYCKAS VARA EN FÖRLÄNGNING AV ARKONTERNAS VILJA, LOJALA FÖLJESLAGARE SOM OSJÄLVISKT TJÄNAR UTAN EN TANKE PÅ SIG SJÄLVA.

Ingenting kan vara mera felaktigt.

Liktorerna lyder av fruktan för arkonternas makt. De tar varje tillfälle att främja sin egen sak. Det ligger i deras natur att slicka uppåt och sparka nedåt. De föraktar människor och förvärrar vår situation om de får chansen. I årtusenden har de hoppats och planerat för den dag då de kan bryta sig loss från arkonterna och själva ta makten över illusionen. Då tänker de hämnas på oss för alla årtusenden av slaveri.

I väntan på befrielsen har de långsamt och försiktigt byggt upp en egen organisation, utan arkonternas vetskap. De planerar att stöta sina herrar och själva ta makten över vår verklighet. De skyller alla år av slaveri på människan och tänker plåga oss i evigheter som hämnd. De tänker förändra och förvrida vår verklighet tills den passar dem bättre, till en värld där människan är slav och offer under liktorerna.

Nästan alla liktorer är med i konspirationen. Färre än 100 000 av dem är lojala mot arkonterna. Det är de mäktigaste och högst placerade liktorerna som har förblivit lojala. De misstänker att något är fel, men kan inte bevisa något. Rebellerna är försiktiga. Alla försök från de lojals sida att finna ut vad som pågår har misslyckats. De lojala vill inte träda inför arkonterna och förklara att de inte kan hålla ordning i de egna leden. De håller hellre tyst.

Rebellerna organiserar sig i små celler inom varje arkonts organisation. De känner inte till några andra celler. Bara ledarna har kontakt med andra cellers ledare. Varje stad, land och världsdel har högre ledare som ansvarar för flera celler. De sex högsta ledarna möts i Bryssel varje år.

Organisationen är ytterst hemlig. De liktorer som hotas av avslöjande förintar sig själva. När de återskapas är deras minnen förstörda.

Arkonterna misstänker att något är fel, men de är beroende av liktorerna för att styra illusionen och vågar inte slå till. Eftersom ledarna för de lojala liktorerna inte har framträtt med misstankar, är de också misstänkta upprorsmakare.



Rebellerna leds av sex mäktiga liktorer som representerar var sin arkont. De planerar att själva ersätta sina herrar efter upproret. Under sig har de fyra lägre makthavare som vill ersätta de fyra försvunna arkonterna. Den främsta av de sex ledarna är Anton Pradwyck, Kethers liktor i Östeuropa och Tyskland.

Eftersom rebellerna arbetar inom och i skydd av arkonternas organisationer har alla en fasad som mäktiga män och kvinnor. De är företagsledare, politiker och militärer.

Rebellerna kontrollerar stora delar av liktorernas resurser, antingen direkt eller genom att ge falsk information till sina lojala ledare. De har fört undan resurser motsvarande en arkonts tillgångar.

Cellerna håller sina möten i hemlighet, i väl skyddade lokaler. Ledarna möts på öppna konferenser, men ser noga till att inga lojala ledare eller människor kommer in.

Rebellerna känner igen varandra på komplicerade tankebilder som visas med riktad telepati. Infiltration är nästan helt omöjlig. Lojalisternas försök därtill har alltid slutat i att inget ovanligt har avtalats på mötet.

Rebellerna är inte våldsamma. Våld används bara som en sista utväg. De har stora delar av rättsväsendet i sin hand och kan få vem som helst anklagad och dömd för vad som helst. Med falsk information kan de få arkonterna att ingripa mot fiender. Vid behov kan de likvidera folk genom polis, underrättelsetjänst och militär. De kan åkalla varelser från andra sidan illusionerna.



De använder sig av mänskliga tjänare, men avslöjar aldrig sina planer för människor. I Nordeuropa har de använt sig av Tempelmästarna, en mänsklig sekt som dyrkar liktorer som gudar, för att förvillan arkonternas lojala tjänare.

Rebellerna tvekar inte att döda hur många människor som helst för att undgå upptäckt. De är beredda att dö för sin sak.

De har många fiender — de lojala liktorerna, arkonterna, dödsänglarna och de uppvaknade människorna som betraktar dem med största oro.

Anton Pradwyck Anton Pradwyck är Kethers tjänare i Tyskland. Han är framstående industriledare och sakkunnig inom industridepartementet. Han har specialiserat sig på östra Tysklands ekonomiska problem och har stort inflytande över hur ekonomin i de östra delarna ska fås på fötterna. Han har ett kontor i Berlin och ett i Hamburg.

Utåt sett är Pradwyck Kethers trogna tjänare. Han försöker skaffa sig stort inflytande för att så småningom kunna ersätta furst Rainer Xavier von Habsburg i Europa. I hemlighet är Pradwyck en av de mäktigaste liktorerna i rebellrörelsen. Han arbetar för att öka liktorernas makt och vilsleda arkonterna. Tempelmästarna i Tyskland är Pradwycks tjänare.

I mänsklig skepnad är Pradwyck en energisk, ljushårig man i 35-årsåldern. Han klär sig i dyra modekostymer och har alltid en livvakt och en privatsekreterare med sig.

PERSONLIGHET: Pradwyck är ytterligt beräknande. All hans verksamhet syftar till att han själv ska få makt över en så stor del av illusionen som möjligt. Han är fullständigt hänsynslös.

ROLLSPELSTIPS: Le vänligt, tala affärsmässigt och skaka energiskt hand med rollpersonerna när du är i mänsklig gestalt. Bli dreglande, hotfull och grotesk i liktorsskepnad.

RÖR	35	EGO	35
STY	60	KAR	18
TÅL	55	UPP	30
UTS	2	UTB	50

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ± 0 (som liktor)

LÄNGD: 180 cm (250 cm)

VIKT: 450 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati

FÖRFLYTTNING: 18 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +23

SKADEBONUS: +11

SKADEKAPACITET:

12 skråmor = 1 lätt sår

11 lätta sår = 1 allvarligt sår

9 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår



CH JAG SÅG LAMMET BRYTA DET SJÄTTE INSEGLET. DÅ BLEV DET EN STOR JORDBÄVNING, OCH SOLEN BLEV SVART SÅSOM EN SORGEDRÄKT, OCH MÅNEN BLEV HEL OCH HÅLLEN SÅSOM BLOD. "UPPENBARELSEBOKEN 6:12"

UTHÅLLIGHET: 305

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

FÄRDIGHETER: Automatvapen 30, Pistol och revolver 30, Tunga vapen 30, Krossvapen 50, Svärd 50, Piskor och kedjor 50, Administration 50, Bokföring och redovisning 60, Datorkunskap 30, Informationssökning 50, Språk — alla mänskliga, Världsvana 30, Diplomati 50, Etikett 30, Förföra 30, Kontaktnät: tysk politik 30, Kontaktnät: tysk militär 30, Kontaktnät: tyskt näringsliv 40, Kontaktnät: liktorer 50, Samhällsvetenskap 40, Juridik 30, Ekonomi 30

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 20, Spark 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen

MAGI: Vansinnets skola 50 (Alla besvärjelser till FV 30)

HEMORT: Berlin

Liktorernas tjänare Liktorernas tjänare är inte bara människor. En rad andra varelser tjänar under dem. Trots att liktorerna är fast i illusionen med oss och inte kan ta sig ut i den sanna verkligheten, kan de utnyttja sin ställning gentemot arkonterna för att få tjänare från andra delar av verkligheten.

När Demiurgen försvann kom änglar och serafim från paradiset genom illusionerna till vår värld. Många av dem förslavades av liktorerna och blev deras tjänare. Andra varelser har varit liktorernas tjänare sedan illusionen skapades.

Vi beskriver några varelser som tjänar liktorerna och en mänsklig organisation, Tempelmästarna, som dyrkar liktorerna som gudomliga varelser.

Servilier Servilierna är liktorernas mest hängivna, om än inte effektiva, tjänare. De är i sin sanna skepnad korta och knotiga med grågul hud och stora ögon täckta av en tunn gul hinna. I vår verklighet kan de ta mänsklig form för våra ögon. De är skapade av arkonterna för att vara liktorernas tjänare. Servilierna gör allt liktorerna säger åt dem. De har ingen som helst självbevarelsedrift. Deras liv är att lyda.

PERSONLIGHET: Lydiga och underdåniga. Utan uttryckliga order blir de helt handlingsförlamade.

ROLLSPELSTIPS: Spela underdånig tjänare, se ned i golvet och svara enstavigt med låg röst.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	1T10 (6)
STY	10+2T10 (21)	KAR	1T10 (6)
TÅL	10+2T10 (21)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T5 (3)	UTB	—

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -10 (i verklig skepnad)

LÄNGD: 150 cm

VIKT: 60 kg

SINNEN: Ser obehindrat i mörker. Ser genom illusionerna.

KOMMUNIKATION: Talar alla mänskliga språk.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

FÄRDIGHETER: Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 20, Slåss utan vapen 20, Gömma sig 16, Leta 16

ANFALLSSÄTT: Klor 18 (skr 1-8, ls 9-16, as 17-25, ds 26+) eller enligt vapen.

ANTAL: varierar

Serafim Serafim är änglar som fallit när himlarna ödelades i Demiurgens flykt. Nu är de söndertrasade, förvirrade varelser som lätt låter sig luras och ledas av liktorerna. De är i grunden naiva och troskyldiga, något som lätt kan vändas till aggressivitet och hat när de konfronteras med den grymma verkligheten.

De är långa som människor med långt, vitt hår, blek hy och isande blå ögon. Vore de inte så söndertrasade och förvridna skulle de vara oerhört vackra. Händerna är utsträckta till långa, rakbladsvassa klor. Huden är krackelerad, uppsprucken i ett fint mönster och täckt av torkat blod. De är klädda i sönderrivna, smutsiga och blodiga overaller som en gång var vita. På ryggen har de väldiga, söndertrasade vingar, som är

helt sönderbrutna hos några av dem. De slåss med bara händerna.

RÖR	2T10 (11)	EGO	2T10 (11)
STY	2T10 (11)	KAR	10+1T10 (16)
TÅL	2T10 (11)	UPP	2T10 (1)
UTS	10+1T10 (16)	UTB	—

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: —10

LÄNGD: 190 cm

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

NATURLIG RUSTNING: 5

FÄRDIGHETER: Slåss utan vapen 15, Undvika 10,

ANFALLSSÄTT: 2 Klor 15 (skr 1-7 ls 8-14 as 15-22 ds 23+)

ANTAL: 1T10

Ljusets riddersvakt Ljusets riddersvakt är liktorernas privata armé. De är hämtade från Demiurgens raserade paradys, men till skillnad från serafim är de inte söndertrasade och nedgångna. Ljusets riddersvakt är svarta änglar med glänsande hård hud och hela vingar. De är klädda i svepande vita eller blå dräkter.

Liktorerna använder riddarna för att straffa människor och inom organisationen för att hålla ordning på misstänkta liktorer. Alla riddare är skickliga krigare. Ursprungligen var de krigsänglar i himlen, men de föll inte lika långt som seraferna när Demiurgen försvann.

PERSONLIGHET: Ljusets riddersvakt är laglydiga, renhjärtade och stridslystna. De kämpar för vad de uppfattar som det goda, sanna och rätta och tror sig aldrig om att kunna göra något fel. De slåss för att hålla illusionen samman i väntan på att Demiurgen ska komma tillbaka.

ROLLSPELSTIPS: Håll huvudet högt. Tala med hög och klar röst. Häv ur dig rättrådiga floskler.

RÖR	10+2T10 (21)	EGO	2T10 (11)
STY	10+2T10 (21)	KAR	2T10 (11)
TÅL	10+2T10 (21)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	10+2T10 (21)	UTB	—

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: —10

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 90 kg

SINNEN: Skarpare än människors, men de ser väldigt dåligt i mörker.

KOMMUNIKATION: Talar alla mänskliga språk.

FÖRFLYTTNING: 11 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 135

NATURLIG RUSTNING: 8 p

FÄRDIGHETER: Automatvapen 16, Gevär och armborst 16, Pistol och revolver 16, Tunga vapen 16, Smyga 16, Undvika 16, Dolkar 18, Stångvapen 18, Svärd 20, Akrobatik 18, Första hjälpen 15, Språk — samtliga mänskliga, Kontaktnät: himmelska varelser 20

ANFALLSSÄTT: 2 Klor 15 (skr 1-7 ls 8-14 as 15-22 ds 23+) eller enligt vapen.

HEMORT: Himlen

LIVSLÄNGD: Evig

ANTAL: 1T10

De sanna djuren Våra husdjur, fåglarna i städerna, råttorna i kloakerna och de vilda djuren i närheten av våra bösättningar är också våra fångvaktare. De arbetar för liktorerna och håller uppsikt över människan.

Enda undantaget är hunden, som har ställt sig på människans sida genom årtusendena. Katter och andra husdjur ställer sig ofta neutrala, eller tjänar liktorerna.

Djurens sanna skepnad varierar. De är större, groteskare och farligare än vad vi ser dem som i vardagslag. Liktorerna kan i undantagsfall styra husdjur eller vilda djur för att anfalla människor, men de vill ogärna riskera att avslöja djurens sanna natur. Hundar vägrar i allmänhet att anfalla sina ägare, men en skicklig liktor kan hetsa dem mot människor som de inte känner.

Tempelmästarna Tempelmästarna är en sekt med medlemmar bland inflytelserika män i östra Nordeuropa. Sekten odlar en fascination och vördnad för liktorer, som har gått så långt att tempelmästarnas ledare försöker förvandla sig själva till liktorer. De försöker ta över en del av liktorernas makt över mänskligheten.

Sektens ledare har omvandlat sig själva till en slags protoliktorer. Utåt sätt visar de liktorerna vördnad och dyrkar dem nästan, men i hemlighet försöker de störta dem från makten för att ta deras plats.

Sektens historia Tempelmästarna var under många hundra år liktorernas mänskliga tjänare. De skaffade sig höga samhällsposter genom sina kontakter med arkonernas tjänare och höll ett öga på människorna under sig. De var liktorernas förlängda arm i norra och mellersta Europa, och senare i Nordamerika. Under hela sin existens ägnade sig sektens ledare åt att i hemlighet studera liktorerna och deras organisation.

När Demiurgen försvann förändrades Tempelmästarnas roll. Liktorerna tappade mycket av sin makt. Tempelmästarna fick större rörelsefrihet. Sektens ledare använde sig kunskap om liktorerna för att skaffa en egen maktbas. De började drömma om att själva göra sig till liktorer, och föra över liktorernas makt på sig själva.

Under 1900-talet har Tempelmästarna fortsatt att tjäna liktorerna, men i själva verket arbetat på att omforma sig själva till liktorer. De är på god väg att lyckas, sedan de värvat moderna läkare och genetiker till sina led. Sektens ledare i Dresden har fångat in liktorer, frågat ut och dissekerat dem för att komma underfund med hur de fungerar.

En utbrytargrupp från liktorerna i östra Tyskland understödjer Tempelmästarnas planer. De hoppas att själva kunna utnyttja de mänskliga "liktorerna" för att bekämpa sina kolleger.

Sektbeskrivning Tempelmästarna har ungefär 4500 medlemmar i norra Europa — 2500 i Tyskland, 1000 i Polen och 500 i vardera Tjeckoslovakien och Ungern.

Kulten styrs centralt från Dresden, där stormästaren finns som ledare för huvudlogen. Under honom finns 12 mästare, protoliktorer med ansvar för var sin loge i var sin stad. Experimenten med protoliktorer utförs centralt i Dresden. Tempelmästarna är en toppstyrd organisation. Ledningen i Dresden försöker hålla total kontroll över sekten. Varje logemästare svarar inför stormästaren. Alla sektens ledare är protoliktorer.

Stormästaren i Dresden, Andres Holmstraum, har förvandlat sig själv till något som påminner om en ovanligt stor liktor. Han styr sekten med järnhand och ser till att inga fakta sipprar ut till liktorernas organisationer och andra fiender. Han visar sig sällan offentligt och undviker att direkt konfrontera liktorer.

Medlemmarna är välbeställda och inflytelserika. En aspirant måste rekommenderas av två medlemmar för att komma in i sekten. Tempelmästarna tar bara emot medlemmar de tror sig kunna ha nytta av. Bara män kan bli medlemmar.

Sekten har flera kompetenta magiker i sina led. De behärskar passions- och dödsmagi upp till 20-25 i färdighetsvärde. Medlemmarna har stort inflytande i de länder där de verkar och kan influera rättsväsende och administration. Sekten kan få fram halv-militär utrustning. Utanför hemländerna är resurserna betydligt mer begränsade. Huvudlogen finns på Pragerstrasse i Dresden i Tyskland. Den skyddades magiskt under kriget och hör till de få byggnader som klarade bombningarna. De tolv underlogerna finns i Leipzig, Berlin, Stettin, Bydgoszoz, Lodz, Warszawa, Plzen, Prag, Ostrava, Brno, Budapest och Pecs. Medlemmarna kommer från hela Tyskland, Polen, Tjeckoslovakien och Ungern, men utanför de fyra länderna har sekten litet inflytande. Logerna är inrymda i ordenshus centralt i städerna. Husen är gamla, palatsliknande stenhus som har varit i sektens ägo under flera hundra år. På senare år har Tempelmästarna dessutom skaffat sig egendomar på mer undanskymda platser, där liktorerna inte så lätt ska kunna iaktta deras verksamhet.

På officiella möten bär medlemmarna vida, purpurfärgade kåpor och tygstycken svepta om huvudet så att bara ögonen är synliga. I vardagslag används särskilda handslag som igenkänningstecken mellan medlemmarna.

Sekten agerar i första hand inom lagen om de måste konfrontera motståndare. Om det verkar lämpligt kan de åkalla va-



relser genom magi. Våld är en sista utväg, även om de inte drar sig för att döda och misshandla om det tjänar deras syften.

Anknytningen till liktorerna finns fortfarande inom rörelsen. De dyrkas och tjänas av medlemmarna, något som har hindrat liktorerna från att upptäcka vad sekten planerar. Det finns liktorer närvarande vid alla större, öppna sammankomster. Liktorerna uppfattar det inte som något hot att sektens ledare håller på att omvandla sig själva, utan snarare som en vördnadsbetygelse.

Utåt sett sysslar Tempelmästarna med välgörenhet, samhällsfrågor och en del politisk opinionsbildning. Medlemslistor och inre verksamhet hålls strängt hemliga.

Sekten har anknytning till andra ordenssällskap, som Logerna, och till Binahs och Kethers liktorer som utnyttjar Tempelmästarna för olika uppdrag. En mindre grupp liktorer i Tyskland, ledda av kirurgen Viktor Krotsch, känner till och understödjer Tempelmästarnas planer i hopp om att själva kunna utnyttja organisationen. Liktorernas egen organisation är annars en potentiell fiende, om den kommer underfund med vad som planeras.

Protoliktorer Protoliktorer är människor som behandlas kirurgiskt, medicinskt och magiskt för att gradvis förvandlas till något som påminner om liktorer. Med hjälp av droger, ritualer och kirurgiska ingrepp skapas en liktor. Hela processen tar upp till 10 år och är mycket smärtsam. En patient på tre tar livet av sig innan förvandlingen är fullbordad. Behandlingen har utarbetats av sektens stormästare Andres Holmstraum, som har använt den på sig själv under 20 års tid. Han har förvandlats till en mycket stor liktor. Nu planerar han att skapa så många protoliktorer som möjligt och försöka slå ut liktorerna.

Protoliktorns sanna skepnad kan normalt inte ses av vanliga människor. Utåt ut ser den ut som en vanlig människa. Men illusionen är inte lika perfekt som vanliga liktorers. I stressituationer kan protoliktorns sanna skepnad skina igenom. Människor med magisk intuition, schizofreni eller förhöjt medvetande känner direkt att något är fel med protoliktorn och kan i ett fall på fyra se hans sanna skepnad.

En liktor kan alltid se att en protoliktor är en förvandlad människa. I många fall reagerar de inte över det, utan antar att det rör sig om fysiska förändringar, men om de har stött på protoliktorer förut kan de bli misstänksamma. Där-

för undviker protoliktorer att visa sig offentligt. De håller sig dolda och använder sändebud för att sköta sina affärer. De ser noga till att inte fotograferas eller filmas.

De allra flesta protoliktorer är mindre än vanliga liktorer och har kvar en del mänskliga drag, som kroppsbehandling och mänskliga könsorgan.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	20+2T10 (31)	KAR	2T10 (11)
TÅL	20+2T10 (31)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T5 (3)	UTB	10+1T10 (16)

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 200 kg

SINNEN: Skarpa. Ser infrarött.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 185

MENTAL BALANS: -100

NATURLIG RUSTNING: 1 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst

FÖRDELAR: varierar

NACKDELAR: varierar

FÄRDIGHETER: varierar

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: varierar

Stormästare Andres Holmstraum Andres Holmstraum har utfört kraftigare förändringar på sig själv än på andra protoliktorer. Han är större än en vanlig liktor. För en vanlig människa ser Stormästaren ut att vara en vanlig man i 30-årsåldern, medellång, ljushårig och smal, klädd i exklusiva kläder och glad i färggranna slipsar. För andra sektmedlemmar framstår han i sin sanna skepnad — nästan helt lik en liktor men betydligt större och med mänskliga könsorgan.

Holmstraum håller sig borta från offentligheten, för att inte avslöjas av liktorer som kan se hans rätta skepnad. Han håller sig största delen av sin tid dold i ordenshuset i Dresden. När han måste träffa folk på annan plats ber han dem komma till Tempelmästarnas bokhandel i ordenshuset, där han arbetar ibland.

PERSONLIGHET: Holmstraum är en hänsynslös maktmänniska. Förvandlingen till liktor har gjort honom vansinnig och han har gradvis sänkt sin mentala balans kraftigt. Han tror att när han blir en perfekt liktor kan han ta över makten från liktorerna och bli tjänare direkt under någon arkont. Han föraktar människor och är beredd att gå över lik för att genomdriva sina planer.

ROLLSPELSTIPS: Som människa är du arrogant, ser ned på rollpersonerna och talar nedlåtande till dem. Om de kan se Holmstraums sanna skepnad lutar du dig framåt, dreglar, talar hest och försöker se ut att vara tre meter lång.

RÖR 40	EGO 25
STY 50	KAR 15
TÅL 60	UPP 40
UTS 12 (2)	UTB 25

LÄNGD: 3,5 meter

VIKT: 700 kg

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett. Skarpt luktsinne.

FÖRFLYTTNING: 20 m/SR

HANDLINGAR: 6

INITIATIVBONUS: +28

SKADEBONUS: +10

SKADEKAPACITET:

13 skråmor = 1 lätt sår

12 lätta sår = 1 allvarligt sår

10 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 330

MENTAL BALANS: -240

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld, Påverkar själv sin tids- och rumsuppfattning, Talar alla mänskliga språk

FÄRDIGHETER: Automatvapen 20, Pistol och revolver 20, Svärd

25, Astrologi 40, Datorkunskap 30, Gifter och droger 20, Ockultism 50, Diplomati 20, Etikett 20, Kontaktnät: tyska politiker 20, Vältalighet 20, Medicin 40, Genetik 30

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+), 2 Klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+), Slag 15, Spark 15, Grepp 15, Kast 15, i övrigt enligt vapen.

MAGI: Passionens skola 50 (alla besvärjelser till FV 30), Dödens skola 40 (alla besvärjelser till FV 20)

HEMORT: Dresden

Skapa protoliktor — Besvärjelse i Passionens skola

Besvärjelsen kan inte i sig själv skapa en protoliktor. Den måste kombineras med kirurgiska ingrepp och droger som ökar personens kroppsvolym och fysiska egenskaper. Besvärjelsen ger protoliktorn förmågan att bli ett med illusionen vi lever i och dölja sin sanna skepnad för andra människor. Den gör också att protoliktorn löses från dödens band, den åldras inte och dör inte om den inte blir dödad. Om inte besvärjelsen kombineras med medicin och kirurgi för att fysiskt skapa en liktor orsakar den offrets omedelbara död. När besvärjelsen kastas binds de förändringar som görs av personen till vår illusion, så att allt som händer med kroppen efter att besvärjelsen kastats blir osynligt för andra människor. Det gör att protoliktorer för all framtid kommer att se likadana ut som den dag besvärjelsen kastades. Magikern kan kasta besvärjelsen på sig själv.

SV: 45

UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 225

RITUAL

UTRUSTNING: Huden från en liktor.

MAGISKA REDSKAP: Svärdet

SKYDDSCIRKEL: Fem hexagram i en cirkel kantad av arkonternas namn, med Demiurgens tio namn grupperade i mitten. Hindrar magikern från att se ut i den sanna verkligheten.

INVOKATION: Åkallan av Demiurgens tio döda namn och de sju ord som uttalades vid skapandet av illusionen vi lever i.

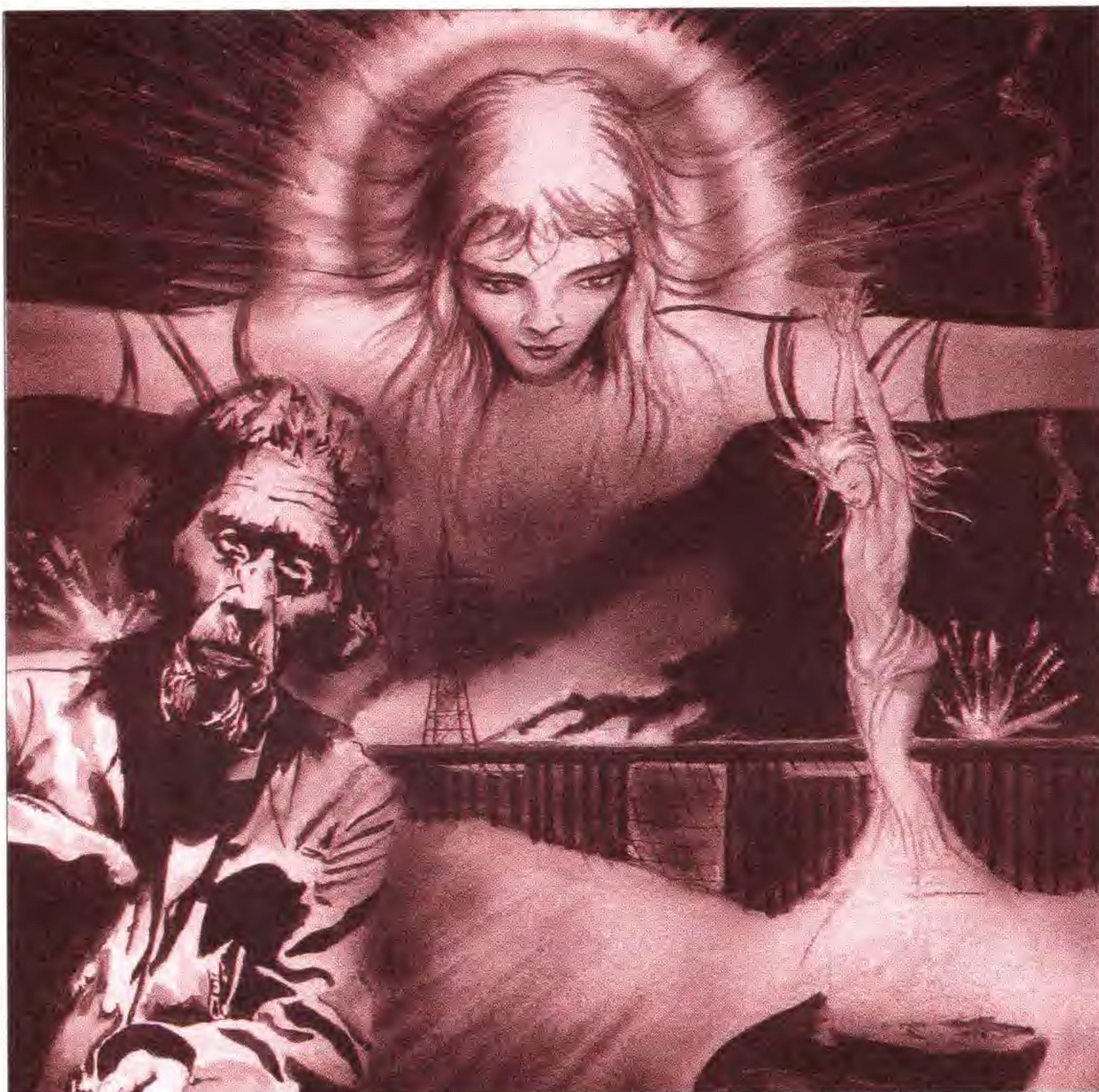
GESTER: Protoliktorn ikläds huden från liktorn och övertäcks därefter med de sju skapande orden.

VISUALISERING: Magikern ser protoliktorn i form av en liktor framför sig.

VARAKTIGHET: Permanent

TID ATT KASTA: 24 timmar

*F*IRST AND LAST AND ALWAYS TO THE END OF THE TIME
FIRST AND LAST AND ALWAYS MINE, MINE, MINE, MINE
"THE SISTERS OF MERCY"



*F*I LÅG I FÖRSTA FÖR-
SVARSLINJEN NORR OM
WAFRA, NEDGRÄVDA I EN SANDIG
BUNKER MED VÄRKANDE RYGGAR
OCH INFEKTERADE SÅR ÖVER KROPPEN. VI HA-
DE GETT UPP KAMPEN MOT SANDEN. DEN
FANNS UNDER KLÄDERNA, I VATTNET, I BRÖ-
DET, I VAPNEN. INGEN HOPPADES LÄNGRE. VI
VEK PAPPERSSVANAR AV FLYGBLADEN FRÅN
AMERIKANARNA, RÖKTE VÅRA SISTA CIGARET-
TER OCH VÄNTADE PÅ DÖDEN. DEN KOM FÖRE
GRYNINGEN, SOM SVARTA FÅGLAR MOT HORI-
SONTEN. NÅGRA FÖRSÖKTE FÅ FART PÅ LUFT-
ARTILLERIET, MEN SANDEN HADE ÄTIT SIG IN I
MEKANIKEN. BOMBERNA FÖLL OCH ÖKNEN
FATTADE ELD.

DÄR SÅG JAG HONOM FÖR FÖRSTA GÅNGEN,
OMVÄLVD AV ELD OCH BOMBSPLITTER. HAN
DANSADE ÖVER BUNKRARNA, ÖVER FÄLTEN AV
DÖENDE OCH DÖDA, GENOM DEN BRINNANDE
NAPALMEN. BOMBKREVADERNA DRÄNKTES I

F LÖMDA GUDAR

HYPNOTISK, SKÄLVANDE MUSIK. HAN VAR SVART OCH BLÅ, MED EN YNG-
LINGS SMIDIGA KROPP OCH ETT TYGSTYCKE VIRAT OM HÖFTERNA. HAN DAN-
SADE ÖVER DE DÖDA, ÖVER SÖNDERBOMBADE SKYDDSVÄRN SOM FLAMMADE
AV ELD.

VI RESTE OSS FÖR ATT SE HONOM DANSA, TROTS ATT BOMBERNA FORTSATTE
ATT FALLA. JAG SNUBBLADE UPP UR BUNKERN OCH STAPPLADE MOT HONOM.
ADNAN KOM EFTER MIG. FÖTTERNA RÖRDE SIG I TAKT MED MUSIKEN. KROPPEN
GLÖMDE TRÖTTHETEN. JAG KÄNDE INTE HETTAN LÄNGRE, INTE FRUKTAN FÖR
EXPLOSIONERNA. RUNT OSS FÖLL BUNKRARNA SÖNDER. SANDEN BLÅSTE UPP I
MÄKTIGA VIRVLAR. JAG FÖLJDE DEN DANSANDE GUDEN, BORT ÖVER DE BRIN-
NANDE FÄLTEN."

DE GLÖMDA GUDARNA ÄR MÄKTIGA VARELSER SOM INTE TJÄNAR DEMIURGEN ELLER Astaroth. DE ÄR INTE MÄNNISKOR. DE FANNS FÖRE VÅR FÅGENSKAP OCH KOMMER ATT FINNAS KVAR EFTER DEM.

Några är personifieringar av kosmiska principer, som Coatlicue, entropins moder. Andra är bundna till verkligheten och hjälper till att förändra den. Nataraja hjälpte till att skapa illusionen som omger oss. Han kan radera den om han vill, men ingen, inte ens arkonterna, vet om och när han tänker göra det.

Gudarna utgör inget enat panteon. De samarbetar inte. Många känner inte ens till varandra. Andra utkämpar utdragna strider. De har inget gemensamt ursprung eller syfte. De är varelser som är mäktiga nog att inte inordna sig i Demiurgens och Astaroths planer. De har sina egna affärer att sköta, och ibland innefattar deras planer mänskligheten. När de befinner sig i vår illusion och gör sig synliga för oss tar de mer eller mindre mänsklig form. I den sanna verkligheten har de andra former. Många av dem kan manipulera tid och rum och befinna sig på många platser samtidigt. En del av dem är odödliga med mänskliga mått mätt, andra har bara en kropp och kan dö.



I DEN SANNA VERKLIGHETEN HAR DE ANDRA FORMER.

Det finns oräkneliga varelser ute i verkligheten som vi skulle kalla gudar, men bara ett mindre antal visar sig för oss och har affärer som innefattar mänskligheten. De finns omtalade i våra religioner, sagor och legender. Fler har kommit att intressera sig för oss sedan Demiurgen försvann.

För att agera bland människorna samlar gudarna mänskliga anhängare omkring sig. Sedan gammalt är de vana vid att starta religioner och sekter för att binda människor till sig. Några har kvar

sekter sedan många tusen år tillbaka, andra har startat nya. De glömda gudarnas syften är svårtydda. De drivs inte av samma enkla makthunger som arkonter och dödsänglar. Ofta söker de upprätthålla en balans, eller representerar en princip som kan vara svårbegriplig för människor. Det kan göra dem mer gudalika och skrämmande än dödsänglar och arkonter i mänskliga ögon.

Vi beskriver tre gudar som har haft nära kontakt med mänskligheten under många tusen år. De är mäktiga nog för att inte behöva oroa sig för arkonter eller dödsänglar och vandrar runt bland människorna.



ETWEEN THE SPACES, ALONG THE WALL
APPEARING FACES, THAT DISAPPEAR AT DAWN
WE'RE GETTING CLOSER, I CAN SEE THE DOOR "FIELDS OF THE NEPHILIM"

BAAL RESHEF ÄR EN KULT MED RÖTTER I FRÄMRE ASIEN UNDER STENÅLDERN. NAMNET SYFTAR PÅ KULTENS GUDOM, RESHEF PESTBÄRAREN. I HANS NAMN SPRIDER KULTENS MEDLEMMAR PEST OCH ANDRA EPIDEMISKA SJUKDOMAR ÖVER VÄRLDEN. BAAL RESHEF HÄMTAR KRAFT UR SJUKDOM OCH SKRÄCKEN FÖR SJUKDOMAR.

Sektens historia Baal Reshef dök första gången upp för 12 000 år sedan i vad som nu är Libanon. Han såg mänsklig ut, men var inte människa. Där han gick fram spred sig epidemiska sjukdomar, något ditintills okänt. Han spred sjukdomar, men var också den enda som kunde bota och hindra epidemier. Han blev fruktad, avskydd och tillbedd.

Några år senare hade han en skara tillbedjare som följde honom. De flesta dukade under för sjukdomarna. Några få blev immuna och överlevde. En liten skara utvecklade immunitet mot ålderdom och död. De följde sin herre genom århundradena och hjälpte honom sprida sjukdomar längs handelslederna. Pestens gud

om att mirakulöst botas. I enstaka fall botar han någon pestbärare och upphöjer honom eller henne till härold.

Några av Dödens härolder följer alltid sin herre på hans vandringar, men de flesta finns spridda över världen. Baal Reshef har tjänare inom läkemedelsindustrin och sjukvården, i hjälporganisationer och livsmedelsföretag. Han har tjänare bland forskare som tar fram nya virus.

Dödens härolder fungerar som ledare för sektens andra medlemmar. De har ingen rangordning sinsemellan, men de äldsta härolderna har störst inflytande. Alla lyder Baal Reshefs vilja. I Europa är de viktigaste härolderna Marie Levoisier i Bryssel och Robert Brown i London.

Sektens medlemmar värvas bland sjuka som är beredda att hjälpa Pestens herre i utbyte mot hoppet att själva bli friska.

Baal Reshefs tjänare har stora resurser till sitt förfogande. Härolderna har varit delaktiga i läkemedelsindustrins framväxt sedan 1800-talet. De undviker all publicitet. Besvärliga fiender avlivas med hjälp av någon sjukdom med snabbt förlopp.



BAAL RESHEF— Pestens herre

finns kvar i vårt århundrade. De vandrar genom tredje världens krigshärjade och svältdrabbade länder och utvecklar nya virus och spridningsvägar i västvärldens laboratorier.

Sektbeskrivning Baal Reshef har några hundra följeslagare som har följt honom sedan stenåldern. De är Dödens härolder, immuna mot alla sjukdomar och halvt mänskliga. När epidemierna härjar ett område drar han till sig pestbärare, smittade människor som tillber honom och lyder honom i hopp

och hans
följeslagare

Sekten finns över hela världen, även om anhängarna är flest i tredje världen, där epidemier härjar. I krigstid får den alltid ett uppsving. I Europa och Nordamerika finns små grupper av tillbedjare som är drabbade av obotliga sjukdomar.

Helgedomar vigda åt Baal Reshef finns i hela världen. De kan vara ståtliga tempel längs Ganges och i östra Kashmir,

eller mindre kapell i London och Paris. Sektens medlemmar möts i helgedomen där de ber till Baal Reshef och instrueras av härolderna.

Gudens tjänare känns igen på ett gult märke de bär i pannan och på att de talar handflatorna. När de möts rör de lätt vid märket i pannan som hälsning.





Sekten undviker våld. Fiender röjs ur vägen med hjälp av sjukdomar. I enstaka fall kan mutor och hot användas. Inför hotet att se sina barn dö långsamt i en obotlig sjukdom faller de flesta av kultens fiender till föga. Baal Reshef är ingen människa. Han ser den sanna verkligheten och kan lämna vår illusion. Han undviker Demiurgens tjänare, och de undviker honom. Han har makt att kasta sjukdomar på liktorer och razider. Det är tveksamt om han kan skada en arkont eller dödsängel, men ingen vågar chansa och utmana honom.

Sekten förnekar inte sin existens, men den upprätthåller en religiös fasad utåt. Friska människor släpps inte in. Pestspridningen och Baal Reshefs existens är en väl bevarad hemlighet bland härolderna. Vanliga medlemmar möter sällan guden ansikte mot ansikte.

Baal Reshefs tjänare har liten kontakt med andra grupper och sekter. Alla som känner till dem undviker dem. De har få fiender. Ingen vill göra sig till ovän med sjukdomarnas herre.

Sjukdomar Sjukdomar hanteras regeltekniskt på samma sätt som gifter och droger. Smittsamma sjukdomar har en smittsamhet som mäts i ett antal tärningar. Om resultatet för smittsamhet överstiger rollpersonens tålighet blir han eller hon smittad. Vissa sjukdomar kan delvis smitta. En influensa kan till exempel ge en lättare förkylning om resultatet överstiger halva tåligheten, och en kraftig influensa om hela tåligheten överskrids.

Baal Reshef och hans tjänare har ovanligt lätt att sprida sjukdomar. Baal Reshef kan om han vill tiodubbla en sjukdoms smittsamhet, så att den drabbar alla han kommer i beröring med. Hans härolder kan femdubbla smittsamheten och pestbärarna kan fördubbla den.

Om en sjukdom har möjlighet att drabba rollpersonen bestäms av smittvägarna. En venerisk sjukdom kan bara överföras genom sexuella kontakter, oavsett hur smittsam den är. Ett luftburet virus smittar om smittbäraren befinner sig i samma rum som rollpersonen.

Sjukdomsförlopp anger hur länge sjukdomen rasar, vilka symptom den ger och om den leder till invaliditet eller död.

Botemedel och vaccin anger om det finns någon bot eller något förebyggande vaccin mot sjukdomen. Baal Reshef kan mutera sjukdomsvirus så att de inte är mottagliga för antibiotika och vaccin. Nedan anges några sjukdomar med smittsamhet och smittvägar. Vit pest är en sjukdom som Dödens härolder sprider till sina fiender.

AIDS En än så länge obotlig sjukdom. Har den väl brutit ut kan den bara bromsas, inte botas.

SMITTSAMHET: 2T₁₀

1/2 TÅL: HIV-smitta som inte utvecklar AIDS

1/1 TÅL: HIV-smitta som utvecklar AIDS

SMITTVÄGAR: Blod, sperma, saliv och andra kroppsvätskor.

SJUKDOMSFÖRLOPP: 5+1T₁₀ års inkubationstid innan AIDS



utvecklas. Därefter försämrat immunförsvar under 1T5 år, med påföljande infektioner och så småningom dödlig utgång.

VACCIN: saknas

BOTEMEDEL: saknas

Malaria En tropisk sjukdom som under tidigare sekler figurerat långt upp i Italien.

SMITTSAMHET: 2T10

1/2 TÅL: Lätt skov som går över.

1/1 TÅL: Svårt angrepp. Smittan finns kvar i kroppen och bryter ut med 1T5 års mellanrum.

SMITTVÄGAR: Malariamyggor.

SJUKDOMSFÖRLOPP: 10+1T10 dagars inkubationstid. Sedan feberanfall på 6-8 timmar avlösta av feberfria perioder på 48 timmar. Kramper och yrsel under feberanfallen. Sjukdomen rasar under 1T10 veckor och sänker tillfälligt Tål med ett steg per vecka. En person med Tål under 10 kan dö av sjukdomen om Tål når noll.

VACCIN: finns

BOTEMEDEL: förhindrar Tålighetssänkningen

Mjältbrand Denna sjukdom är en fruktad fiende framför allt i tredje världen.

SMITTSAMHET: 3T10

1/2 TÅL: Lättare anfall (Tål-slag för att överleva)

1/1 TÅL: Svårt angrepp (Tål/5-slag för att överleva)

SMITTVÄGAR: Kontakt med smittat material, vanligen smittat kött.

SJUKDOMSFÖRLOPP: 24 timmar efter smittan bildas mjältbrandssporer som skapar blödande sår i tarmarna. Den smittade får svåra kräkningar och blodig avföring. Efter 1T5 dagar avlider patienten, om han inte lyckas med ett slag på Tål/5.

VACCIN: finns

BOTEMEDEL: Antibiotika kan fungera. Det gör att den sjuke bara behöver slå på Tål för att överleva.

Rabies Vattuskräck — en av alla tiders mest fruktade sjukdomar på grund av det våldsamma sjukdomsförloppet.

SMITTSAMHET: 2T10

1/2 TÅL: Ingen effekt.

1/1 TÅL: Sjukdomen bryter ut.

SMITTVÄGAR: Saliv och blod. Bett från smittade djur.

SJUKDOMSFÖRLOPP: 2+1T10 veckors inkubationstid. Sedan oro, nedstämdhet, huvudvärk, överkänslig syn och hörsel. Förlamningssymptom. Svårigheter att svälja. Fradga kring munnen. Ångestraseri. Dödlig utgång.

VACCIN: finns

BOTEMEDEL: Smittan kan hejdas innan sjukdomen bryter ut, därefter är det för sent. I enstaka fall kan sjukhusvård rädda patienten. Då krävs ett lyckat slag på Tål/10.

Spetälska Även kallad den minst smittsamma av alla smittsamma sjukdomar.

SMITTSAMHET: 1T10 (2T10 vid årslång smittexponering)

1/2 TÅL: Ingen effekt.

1/1 TÅL: Sjukdomen bryter ut.

SMITTVÄGAR: Beröring med en smittad eller med smittat material.

SJUKDOMSFÖRLOPP: Efter en inkubationstid på 10+1T10 månader börjar nerverna dö, först ute i fingrar och tår. Det gör att den sjuke skadar sig lätt och lätt blir stympad.

VACCIN: finns

BOTEMEDEL: Sjukdomen kan hållas tillbaka, så att nerverna aldrig börjar dö.

Vit pest En obehaglig farsot av gudomligt ursprung som ger den smittade en grym död utan chans till räddning.

SMITTSAMHET: 3T10

1/2 TÅL: Smittad, men sjukdomen bryter inte ut.

1/1 TÅL: Sjukdomen bryter ut.

SMITTVÄGAR: Beröring med en smittad eller med smittat material.

SJUKDOMSFÖRLOPP: Efter 10 dagars inkubationstid vitnar den smittades hud fläckvis och börjar falla av. Huden faller gradvis av och köttet börjar ruttna på den sjukes kropp. Den sjuke förlorar ett i Tål varje dag. När Tål når noll dör han.

VACCIN: saknas

BOTEMEDEL: saknas

Baal Reshef Baal Reshef bär samma kropp i dag som när han först dök upp, en kort och kompakt manskropp med mörkt, krusigt hår och kalla, svarta ögon. Han tycks vara i 40-årsåldern. Han vandrar fortfarande över Jorden, åtföljd av sina närmaste härolder. Pest och epidemier sprider sig där de går fram. Ibland väljer Baal Reshef att hela någon obotligt sjuk. Han bär alla sjukdomar inom sig och kan bota alla sjukdomar genom att röra vid den sjuke. Han väljer själv vad han ska sprida och om han ska bota.

Baal Reshef har en utstrålning som gör att de flesta människor backar inför honom. De känner intuitivt att något är fel med honom.

PERSONLIGHET: Baal Reshef är outgrundlig. Ingen vet varför han sprider sjukdomar bland människorna. Han tycks inte bry sig om att vi är fångna. Upplysta människor inträtter honom inte mer än andra. Han smittar människor, djur, liktorer och razider med till synes samma likgiltighet. De som möter honom får en stark känsla av att stå inför en gud, någon som bestämmer över liv och död. Han ser bara kroppen, köttet, i varelser han möter. För Baal Reshef finns inga själar, ingen identitet värd att bevara.

ROLLSPELSTIPS: Fäst blicken i fjärran. Håll ansiktet stilla och rör dig välavvägt, harmoniskt. Spela outgrundlig. Ge mångtydiga svar på frågor, eller svara inte alls.

RÖR	30	EGO	50
STY	30	KAR	50
TÅL	200	UPP	20
UTS	15	UTB	30

LÄNGD: 165 cm

VIKT: 75 kg

SINNEN: Skarpt luktsinne. Ser i mörker. Ser genom illusionerna.

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +18

SKADEBONUS: +7

SKADEKAPACITET:

29 skråmor = 1 lätt sår

28 lätta sår = 1 allvarligt sår

26 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 20 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: obegränsad

FÖRMÅGOR: Immun mot sjukdomar och infektioner, Gifftålig, Regenerar 1 lätt sår/SR, Sprida sjukdomar: ger alla sjukdomar han väljer att sprida tio gånger högre smittsamhet än vanligt, Muter virus: muterar virus så att vaccin och botemedel inte fungerar, Påskynda sjukdomsförlopp: minskar inkubationstid och sjukdomsförlopp till 1/10 av det normala, Bota sjukdomar: kan bota alla sjukdomar med handpåläggning, Ser genom illusionerna

FÄRDIGHETER: Undvika 30, Dolkar 30, Svärd 30, Språk: samtliga mänskliga, Världsvana 20, Överlevnadskonst 30, Medicin 40, Epidemiologi 40, Virologi 40

ANFALLSSÄTT: Kan höja kroppstemperaturen hos en människa till över 40°C genom att röra hennes hud. Annars enligt vapen.

MAGI: ingen

LIVSLÄNGD: odödlig

Dödens härolder Dödens härolder har följt Baal Reshef genom årtusendena. De är människor som har besegrat döden, men de är inte uppvaknade. De har fastnat i den form de hade när de mötte Baal Reshef. De har en del av hans makt att sprida sjukdomar. De är bärare av alla tänkbara infektioner och sprider dem på samma sätt som en vanlig smittbärare. De äldsta härolderna följer Baal Reshef på hans vandringar. Andra leder sekten på olika håll i världen.

PERSONLIGHET: Härolderna är helt uppfyllda av sitt syfte, att tjäna Baal Reshef och sprida sjukdomar.

ROLLSPELSTIPS: Spela religiös fanatiker med febrig blick och inskränkta tankebanor.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	10+1T10 (16)	KAR	2T10 (11)
TÅL	20+2T10 (31)	UPP	2T10 (11)
UTS	2T10 (11)	UTB	10+1T10 (16)

LÄNGD: varierar
VIKT: varierar
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR
HANDLINGAR: 3
INITIATIVBONUS: +4
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET:
8 skråmor = 1 lätt sår
7 lätta sår = 1 allvarligt sår
5 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 2 dödliga sår
UTHÅLLIGHET: 195
MENTAL BALANS: -70
MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment
FÖRDELAR: Motståndskraft mot sjukdom
FÖRMÅGOR: Evigt ung, Gifttålig, Regenerera, Sprida sjukdomar — sjukdomarna har 5 gånger högre smittsamhet än vanligt. Muter virus — förhindrar att vaccin och botemedel fungerar.
NACKDELAR: Dåligt rykte, Fanatism, Förbannelse
BEGRÄNSNINGAR: Kontrollerad av yttre makt
FÄRDIGHETER: Pistol 16, Gevär och armborst 16, Smyga 16, Dolkar 16, Slåss utan vapen 16, Första hjälpen 16, Gifter och droger 15, Språk: fem mänskliga, Världsvana 20, Överlevnads-konst 20, Medicin 25, Virologi 24, Epidemiologi 25
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: ingen
LIVSLÄNGD: Evigt liv

Pestbärare Pestbärarna är gudens tillfälliga tjänare, de som söker sig till honom i hopp om att överleva obotliga sjukdomar. På vissa platser — sjukhus och spetälskekolonier — finns stora grupper av pestbärare samlade. Baal Reshef ger dem kraft att vara aktiva också under sjukdomens sena ske-de, men när tiden är inne dukar de obönhörligen under.
PERSONLIGHET: Uppfyllda av det faktum att de bär en död-

lig sjukdom och det fåfänga hoppet att finna någon bot. De är beredda att göra allt för att bli friska.
ROLLSPELSTIPS: Spela fanatisk, febrig och besatt av din egen sjukdom. Stirra blint, tala bara om sjukdomen, darra och ver-ka upptagen med din egen kropp.

RÖR	2T10 (11)	EGO	2T10 (11)
STY	2T10 (11)	KAR	2T10 (11)
TÅL	2T10 (11)	UPP	2T10 (11)
UTS	2T10 (11)	UTB	2T10 (11)

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +1
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
UTHÅLLIGHET: 85
MENTAL BALANS: -50
FÖRDELAR: varierar
NACKDELAR: Fanatism
FÖRMÅGOR: Sprida sjukdomar — pestbärarna har ovanligt lätt att sprida den sjukdom de bär vidare. Den har dubbelt så hög smittsamhet som vanligt.
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 11, Dolkar 11, Första hjäl-pen 11, Medicin 15, Virologi 10, Epidemiologi 10.
ANFALLSSÄTT: enligt vapen

Pestandar Pestandarna drar fram i gudens spår. De har ing-en form, utan ser ut som mörk dimma De söker sig till männis-kor och sprider smitta. De femdubblar en sjukdoms smittsamhet och smittar alla de möter. Baal Reshef kan vid behov sända pes-tandarna efter människor han vill smitta. De kan söka upp en viss människa och smitta bara henne. När de har fullgjort sin uppgift upplöses de och försvinner. De kan inte förstöras eller skadas med några medel, men kan inte makt att tränga igenom solid materia.
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
FÖRMÅGA: Sprider sjukdomar med fem gånger den vanliga smittsamheten.

COATLICUE ÄR AZTEKERNAS NAMN PÅ KAOS OCH ENTROPI, PÅ DEN GUDINNA SOM FANNS INNAN ORDNINGEN KOM TILL VÄRLDEN. DE VISSTE ATT HON INTE BARA VAR EN BILD AV DET FÖRFLUTNA, UTAN ETT REELLT HOT MOT DEM SJÄLVA. DE SÅG HENNE TÖMMA DE RIKA MAYASTÄDERNA GENOM ATT SPRIDA KAOS GENOM STADSKULTUREN. DE SÅG STÄDER SMÄLTA SAMMAN OCH FÖRSVINNA IN I EN MALSTRÖM DÄR DE UPPHÖRDE SÅ FULLSTÄNDIGT ATT DE ALDRIG EXISTERAT.

När Coatlicue i en ung kvinnas gestalt ledde Hernán Cortés mot Tenochtitlan år i lokal tideräkning insåg de att någonting höll på att hända. Aztekernas rike föll för Cortés svärd. Delar av Tenochtitlan smälte samman och försvann för alltid in i kaos. Femhundra år senare vandrar Coatlicue fortfarande över Amerika och förintar delar av verkligheten genom att upphäva all form och struktur. Hon har få tillbedjare som dyrkar henne eller söker hjälpa henne. De flesta offerar till henne för att blidka henne och bli lämnade i fred.



att världen faller samman omkring oss. När Demiurgen och hans tjänare byggde rigida samhällen och tankar för att hålla oss fångna utnyttjade de bara en stelhet i vårt tänkande

COATLICUE **Kaos och entropi**

Entropi Entropi är ett tillstånd där all struktur och rörelse upphör ned till partikelnivå, ett vacuum utan materia, tid, ljus, gravitation eller någon form av energi. Coatlicue skapar entropi där hon går fram. Det yttrar sig först som att materien och tiden bryter samman. Vi kan inte längre urskilja föremål eller ytor omkring oss. Allt blir ett grått töcken där våra ögon förtvivlat söker efter välkända former utan att finna dem. Sedan försvinner ljuset och gravitationen. Tiden upphör. Kaos tar över.

Människor har ett inbyggt försvar mot entropi. Våra hjärnor bygger strukturer som motverkar

som vi har naturligt som ett motstånd mot entropi. För att skapa entropi måste Coatlicue först få våra samhällen att falla samman, sedan förmå oss att tro på kaos som en möjlighet. Då kan hon förintar verkligheten omkring oss. På senare år har hon lockat till sig moderna fysiker som söker insikter om materiens innersta väsen.

Människor upplöses inte i entropi. Våra kroppar förintas, men det som är vi finns kvar som möjligheter i det tomrum som är entropin. Om ny materia och energi skapas ur tomrummet uppstår vi igen, som samma människor.



Historisk bakgrund Coatlicue förekommer under olika namn i legender över hela världen. Hon har funnits sedan alltings början och kommer att finnas tills allt är uppslukat av intigheten. Hon har sällan varit föremål för tillbedjan. Entropi är något som alla människor fruktar instinktivt.

Det var mycket länge sedan Coatlicue vandrade bland människorna i Gamla världen. Där finns hon bara kvar i sagor och legender. De senaste 1000 åren har hon bara visat sig i Amerika, framför allt i Mellanamerika. Där har hon tagit formen av en ung kvinna, eller en monstros varelse täckt av ormar.

Nya världens människor sökte blidka henne med offer. Ingen vet varför, men hon låter sig blidkas av människooffer. När européerna kom till Amerika lärde de känna och frukta henne. Hon infogades bland helgonen i den katolska kyrkan och fick offer för att lämna kyrkorna och städerna i fred. Fortfarande görs helgonbilder av Santa Maria av Tehuaxaca, omslingrad av ormar och med dödsallar runt halsen.

Under många hundra år tycktes hon ta emot människornas offer och lämna dem i fred. Hon fanns där som ett hot, men förintade bara mindre delar av verkligheten. Ingen visste vad hon var ute efter, om hon väntade på något.

Sedan illusionerna började rasa har hon blivit mer aktiv. Hon visar sig allt oftare i sin demoniska gestalt. Allt fler små samhällen upplöses i kaos. Delar av storstädernas förslumrade områden har slukats. Hon rör sig över hela kontinenten. Vissa påstår att de har sett henne i Europa och Afrika ock-

så. Människor har börjat offra till henne och resa små helgedomar för att blidka henne.

En ny företeelse har också dykt upp — människor som dyrkar henne för entropins skull, inte för att de fruktar henne. Moderna fysiker har börjat jaga Coatlicue för att få kunskap om entropin och om materiens natur. Många har försvunnit in i det kaos de försökte studera. Andra har slutit en pakt med gudinnan och tillåts överleva. De har skapat den första egentliga kulten till entropins gudinna som någonsin har existerat.

Coatlicues tjänare Coatlicues tjänare är en grupp som dök upp första gången på 70-talet, bland partikelfysiker i Nordamerika. De tillber entropins gudinna för att få kunskap om materien på partikelnivå. Kulten grundades av Jason Lacrosse, en fysiker från Kalifornien med intresse för indiansk mytologi. Han fick höra talas om "kaosgudinnan" och uppsökte en gammal kultplats i Mojaveöknen. Där mötte han gudinnan och ställdes inför hotet om omedelbar utplåning. Genom att offra sina två assistenter och sin chaufför lyckades han blidka Coatlicue och kom undan med livet. Han skrev en bok om sina upplevelser, *Seeking the Mother of Entropy*.

Genom boken drog han till sig andra intresserade och grundade en kult.

Sedan dess har Coatlicue allt oftare tagit mänsklig skepnad och visat sig i södra USA. Hon har flera gånger setts till-



sammans med Lacrosse i skepnad av en ung indianska. Lacrosse och hans följeslagare har lockats att döda alla invånare i flera små samhällen på landsbygden. Platserna har sedan slukats av kaos.

Fysikerna upptäckte snart vad aztekerna och deras ättlingar redan visste — Coatlicue låter sig bara blidkas med blodsoffer. Åtskilliga hundra illegala invandrare och förrymda barn har fått sätta livet till för att locka ur gudinnan hennes kunskap. Flera medlemmar har också förintats. Gudinnan är inte alltid trogen sina tjänare.

Kulten har ett par tusen medlemmar, de flesta i Kalifornien och södra USA. Den är knuten till universiteten. De största grupperna finns vid UCLA och vid universitetet i Phoenix. Jason Lacrosse är fortfarande ledare för kulten. Han har en professur vid universitetet i San Francisco.

Samtliga medlemmar är partikelfysiker eller har nära anknytning till partikelfysiker. Människor med ett ockult intresse har försökt bli medlemmar, men hålls ute av ledningen, enligt Lacrosse för att "Coatlicue vill ha det så".

Kulten har stora ekonomiska resurser. Forskningsprojekt används som täckmantel för verksamheten. Alla fakta som tillbedjarna lyckas locka ur sin gudinna används i arbetet. Medlemmarna är känsliga för negativ publicitet och håller en låg profil. Coatlicues tjänare har rest tempel åt sin gudom nära platser som har slukats av entropi. Det finns ett tjugotal tempel i södra USA och Mexiko. Det största finns i ödestaden Cormayas i Arizona. Medlemmarna har inga särskilda igenkänningstecken. De är så få att de känner till varandra. De är misstrogna mot utomstående och kontrollerar aspiranter noga innan de tar upp dem i kulten.

Coatlicues tjänare är noga med att inte befläcka sitt rykte, men drar sig inte för att använda smutsiga metoder. De kan låta hela områden slukas av entropi eller mörda sina fiender, bara de kommer undan med det.

Coatlicue och varelser knutna till henne är de enda icke-mänskliga varelser som kulten har kontakt med. Kultmedlemmarna kan kalla kaosormar och skuggleoparder till sin hjälp.

Kulten är fullständigt sluten utåt. Den har ingen täckmantel, utan förekommer officiellt inte alls. Den har ingen anknytning till andra grupper. Många fysiker har hört talas om den, men icke-medlemmar avfärdar i allmänhet rykte-

na som sagor. Flera indianorganisationer som fortfarande minns Coatlicues tidigare framfart på kontinenten har blivit varse fysikernas verksamhet, men vet inte ännu vad de ska göra åt den.

Cormayas, Arizona Cormayas är säte för det största templet till Coatlicue i USA. Fram till 70-talet var Cormayas en blomstrande stad med 100.000 invånare i öknen vid gränsen mot Mexiko. 1977 kom Jason Lacrosse till staden tillsammans med Coatlicue i mänsklig form. Inom ett år hade stadens centrum slukats av entropi och hela befolkningen hade flytt eller slukats av kaos. Lacrosse reste ett pyramidformat tempel och gudinnan antog demonform i templet. Sedan dess har Coatlicuedyrkare vallfärdat till templet och framburit offer.

Stadens centrum är slukat. Bortom en "händelsehorisont" som löper i en cirkel två kilometer från centrum finns ingenting. Fram till den punkten förvrids tid och rum. Allt flyter samman till ett grått töcken. Tiden går långsammare ju närmare man kommer, för att helt stanna vid "händelsehorisonten", där ljuset upphör helt och gravitationen försvinner.

Genom förvridningarna löper en orörd väg, rakt in i entropin. Den leder fram till templet som ligger som en ö i intigheten. Det är byggt som en indiansk pyramid, men i glas och stål. En trappa leder upp till ett litet tempel på toppen. Offer släpas uppför trappan och dödas vid ett altare utanför templet. Området runt pyramiden är täckt av mer eller mindre renskalade dödsfall, staplade i pyramider.

Allt större områden kring Cormayas slukas av entropi. Förvridningarna börjar en mil före stadsgränsen, där tiden börjar gå långsammare och luften darrar av hägringar. Genom staden jagar skuggleoparder och kaosormar.

Lantbrukare i området kring staden förnekar att Cormayas någonsin har existerat. Staden har försvunnit ur alla offentliga handlingar.

Coatlicue Coatlicue liknar inte någon annan varelse. Till sitt väsen är hon entropi. Hon är inte uppbyggd av materia och energi. Hon är tomrum, negation, intighet. Hon kan ta vilken form som helst, men väljer oftast att visa sig som en ung indianska eller som en vagt människolik varelse omslingrad av ormar och täckt av blodiga fjädrar.

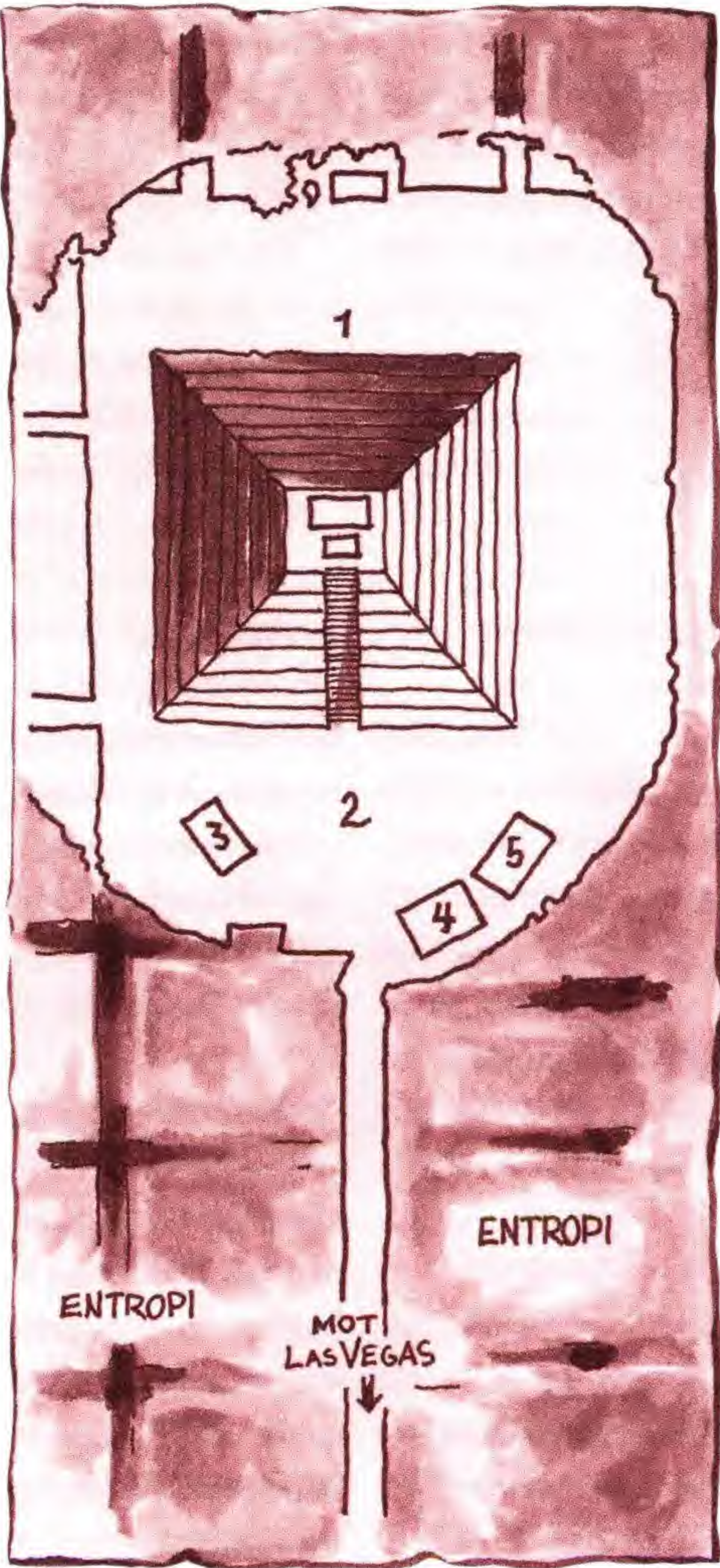
KARTA ÖVER COATLICUES TEMPEL, CORMAYAS

1. TEMPELPYRAMIDEN. Pyramiden är byggd i trappsteg som en aztekisk pyramid. Trettio trappsteg på vardera två meter leder upp till toppen av den sextio meter höga pyramiden. Fasaden består av ore-gelbundet formade stålramar runt svarta glasrutor. Uppför framsidan löper en smal trappa av stål. Toppen är 20 x 20 meter, täckt av stål med inlägg av bergskristall. Mitt på toppen finns ett litet tempel av svart sten och blankslipat stål. Därinne finns ett vrålande svart hål av entropi. Allt som förs in i templet slukas och förintas. Coatlice materialiseras ibland i mänsklig eller annan form ur entropin i templet. Utanför tempelhuset finns ett altare av sli-

Hon utstrålar tomhet och förin-telse. Att se henne är som att stå på kanten till en avgrund och känna lockelsen att hoppa. Människor som inte har sett henne många gånger måste slå skräckslag när de får se henne.

Coatlicue kan inte dö. Hon har ingen substans. Hon kan förinta materia genom att röra vid den. I ett fält runt henne står tiden stilla och all rörelse på partikelnivå har avstannat. En människa som kommer för nära henne fry-ses i tiden. Föremål som rör vid henne förintas om hon så önskar.

För att förinta människor måste Coatlicue få dem att tro på entropin, att känna sig dragna till den. Annars har vi omed-vetet makt att hålla kvar materien i våra kroppar. Hon ut-nyttjar sina tjänare för att sprida kaos och skräck som får män-niskor att acceptera tanken på utplåning som en frälsning.



pad sten där offren dödas innan de slängs in i tempelhuset.

2. TEMPELPLATSEN. Runt templet lig-ger benrester från offren. Skallen sparas från varje offer och läggs i de höga pyra-mider av skallar som staplats runt templet. Vid ceremonier är tempelplatsen fylld av bilar och kultister.

3. LACROSSES HUSVAGN. Jason Lacrosse tillbringar mycket av sin tid i när-heten av templet, i en stor husvagn som står parkerad här.

Coatlicue befinner sig också ofta i mänsklig form här.

4. REDSKAPSSKJUL

5. LÅSBAR HUSVAGN. I en fönsterlös, låsbar husvagn förvarar Lacrosse offren inför ceremonierna.

PERSONLIGHET: Ingen vet varför Co-atlicue sprider entropi. De aztekiska prästerna sa att hon störcdes av mångfalden och rörelsen i världen. Hon vill ha stillhet, intighet. Hon tycks finna en tröst när livet utsläcks och förintas. Det är omvittnat att

hon kan blidkas med blodsoffer.

ROLLSPELSTIPS: Spela tom. Tala med tom, distanserad röst.

Coatlicue i mänsklig form

RÖR	30	EGO	50
STY	20	KAR	30
TÅL	SPEC	UPP	20
UTS	18	UTB	30

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

LÄNGD: 160 cm

VIKT: 60 kg

SINNEN: Uppfattar världen mycket annorlunda än en människa. Ser materia och energi på partikelnivå. Uppfattar allt som rörelser i tomrummet, rörelser som borde upphöra.

KOMMUNIKATION: Talar alla mänskliga språk.

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +18

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET: kan inte skadas

UTHÅLLIGHET: obegränsad

FÖRMÅGOR: Kan förinta materia upp till en kilometer bort.

FÄRDIGHETER: Inga mänskligt igenkännbara

ANFALLSSÄTT: Förintar materia

HEMORT: Entropin

LIVSLÄNGD: odödlig

Coatlicue i demonform

RÖR	50	EGO	50
STY	50	UPP	30
TÅL	SPEC	UTB	30

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5

LÄNGD: 400 cm

VIKT: 250 kg

SINNEN: Uppfattar världen mycket annorlunda än en människa. Ser materia och energi på partikelnivå. Uppfattar allt som rörelser i tomrummet, rörelser som borde upphöra.

KOMMUNIKATION: Talar alla mänskliga språk.

FÖRFLYTTNING: 25 m/SR

HANDLINGAR: +7

INITIATIVBONUS: +38

SKADEBONUS: +11

SKADEKAPACITET: kan inte skadas

UTHÅLLIGHET: obegränsad

FÖRMÅGOR: Kan förinta materia upp till en kilometer bort.

FÄRDIGHETER: Inga mänskligt igenkännbara

ANFALLSSÄTT: Förintar materia

HEMORT: Entropin

LIVSLÄNGD: odödlig

Jason Lacrosse Jason Lacrosse är fascinerad av Coatlicue, men håller en distans som har gjort det möjligt för honom att överleva. Han har insett att hon bara kan förinta honom om han själv låter sig lockas av entropin. Han gör sitt yttersta för att hålla sig kvar i sin materiella kropp.

Lacrosse vet inte att han hela sitt liv har sökt efter Coatlicue. Hans föräldrar utplånades av gudinnan under en semester i Mexiko när Jason var fem år. Sedan dess har han sökt efter henne, men han minns inte händelsen i Mexiko och tror att föräldrarna dog i en bilolycka.

Gudinnans kunskaper har gjort honom till en stjärna bland amerikanska fysiker, men han har kommit att intressera sig allt mindre för sin forskning. Sedan han reste templet i Cormayas har han ägnat sin mesta tid åt att vara kultens ledare och Coatlicues överstepräst. Han har gripits av en våldsam blodtörst.

Lacrosse är 42 år, lång och smal med blont hår och blå ögon. Han går klädd i välskräddade kostymer och ser till att hålla en seriös fasad utåt. Han har en professur vid universitetet i San Fransisco, men är där allt mer sällan.

PERSONLIGHET: Lacrosse förlorade lite av sitt förstånd när han först mötte Coatlicue i Mojaveöknen och slet hjärtat ur kroppen på sina två assistenter och sin chaufför. Sedan dess har han haft en outtalad känsla av att gudinnan ska skydda honom mot resten av mänskligheten. Han är paniskt rädd för att känna sig lockad av utplåningen. Då kommer Coatlicue att förinta honom.

ROLLSPELSTIPS: Spela nervös och opersonlig. Tala med tom röst. Skratta nervöst.

RÖR	12	EGO	18
STY	10	KAR	15
TÅL	11	UPP	9
UTS	14	UTB	20

LÄNGD: 185 cm

VIKT: 80 kg

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

- 4 skråmor = 1 lätt sår
- 3 lätta sår = 1 allvarligt sår
- 3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: -50

MÖRKA HEMLIGHETER: Pakt med Coatlicue

FÖRDELAR: Inflytelserika vänner, Magisk intuition, Matematisk begåvning

NACKDELAR: Fanatism, Dödsångest, Förträngning (föräldrarnas död), Manisk, Missbrukare, Sexualskräck, Tvångsmässig fixering vid människooffer

FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Gevär och armborst 15, Pistol och revolver 10, Smyga 12, Dolkar 10, Första hjälpen 12, Datorkunskap 15, Elektronik 15, Informationssökning 12, Meditation 15, Ockultism 12, Motorkunskap 12, Språk: Engelska, Franska 12, Spanska 10, Tyska 10, Kontaktnät: fysiker 10, Kontaktnät: Coatlicues tjänare 18, Köra bil 10, Naturvetenskap 12, Fysik 20, Partikelfysik 20, Matematik 15, Elektronik 12

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Tidens- och rummets skola 20 (Alla besvärjelser till FV 15)

HEMORT: San Francisco och Corsmaya

Kaosormar Kaosormar är varelser som finns i Coatlicues närhet. De dyker upp där materia har börjat slukas av entropi. Kaosormar är varken materia eller entropi, utan en mellanform. De simmar fram genom luften i områden som börjar falla sönder, slukar all materia de stöter på och omvandlar den till en slags halvmateria på väg att upphöra att existera. I Corsmaya simmar ormarna runt pyramidtemplet och vid sidan av vägen som leder genom skuggorna. De är mellan tio och tjugo meter långa, av obestämbar färg och form. Deras käftar är svarta hål där materien omvandlas till en halvt immateriell, grå massa.

RÖR	20+2T10 (31)	EGO	1T5 (3)
STY	20+2T10 (31)	UPP	20+1T10 (26)
TÅL	20+2T10 (31)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: ±0

BOK 2 MÖRKRETS LEGIONER MAKT ÖVER ILLUSIONEN

LÄNGD: 10-20 m

VIKT: varierar

SINNEN: Ser materia och energi på partikelnivå. Uppfattar allt som rörelser i tomrummet.

KOMMUNIKATION: ingen

FÖRFLYTTNING: 16 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

- 8 skråmor = 1 lätt sår
- 7 lätta sår = 1 allvarligt sår
- 5 allvarliga sår = 1 dödligt sår
- Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 185

NATURLIG RUSTNING: 2

FÖRMÅGOR: Flyger. Omformar materia till halvmateria.

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+), skadan gäller bara människor. All materia de slukar omvandlas till halvmateria, en halvmateriell grå massa. De undviker att sluka människor och inriktar sig på materia.

HEMORT: Gränsen mot entropi.

ANTAL: 10+1T10

Skuggleoparder Skuggleoparderna följer Coatlicue överallt där hon går. De liknar vanliga leoparder, men saknar färg och förvrids hela tiden som om de var hägringar eller projektioner. Skuggleoparderna jagar rätt på människor som längtar efter utplåning och är beredda att ta steget in i entropin. De kan förvrida tid och rum och röra sig över obegränsade områden. De består av samma halvmateria som kaosormarna, en mellanform mellan materia och entropi. De kan förvandla materia till halvmateria genom att sluka den.

RÖR	20+1T10 (26)	EGO	1T10 (6)
STY	20+1T10 (26)	UPP	20+1T10 (26)
TÅL	20+1T10 (26)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

LÄNGD: 150 cm

MANKHÖJD: 100 cm

VIKT: 70 kg



**ANIACS KNOW THEIR PLACE TO BE
BUT THEY NEVER SHOW THEIR FACE TO ME** "NEON JUDGEMENT"

SINNEN: Ser materia och energi på partikelnivå. Uppfattar allt som rörelser i tomrummet.

KOMMUNIKATION: ingen

FÖRFLYTTNING: 13 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +14

SKADEBONUS: +6

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 160

FÖRMÅGOR: Förvrider tid och rum. Omformar materia till halvmateria.

FÄRDIGHETER: Klättra 26, Smyga 26, Undvika 26, Skugga 26

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+), skadan gäller bara människor. All materia de slukar omvandlas till halvmateria, en halvmateriell grå massa.

ANTAL: 1T10

Vandrande skuggor Vandrande skuggor är det som blir kvar när människor har slukats av entropin. De dör inte och återföds, utan fångslas i entropin tills ny materia och energi bildas ur tomheten. De vandrande skuggorna är återspeglings av de fångslade människorna. De driver omkring som spöken och försöker locka andra människor att slukas av kaos. De vandrande skuggorna är svarta, men ändå halvgenomskins avbilder av de människor som har försvunnit. De irrar omkring i närheten av platser där entropin har slukat en del av verkligheten.

PERSONLIGHET: De vandrande skuggorna är förvirrade och förstår inte vad som har hänt. De vill dra fram sig själva i existensen igen, men kan inte. I brist på det försöker de dra med sig levande människor in i icke-existensen. De har inget riktigt medvetande.

ROLLSPELSTIPS: Vackla omkring med tom blick. Spela zombie eller gengångare.

RÖR SOM I LIVET

STY —

TÅL —

UTS SOM I LIVET

EGO 1T5 (3)

KAR —

UPP SOM I LIVET

UTB —

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

SINNEN: Ser materia och energi på partikelnivå. Uppfattar allt som rörelser i tomrummet. Ser människor som avvikande rörelser.

KOMMUNIKATION: Talar enstaka ord

FÖRFLYTTNING: som i livet

HANDLINGAR: som i livet

INITIATIVBONUS: som i livet

SKADEBONUS: ingen

SKADEKAPACITET: kan inte skadas

UTHÅLLIGHET: obegränsad

MENTAL BALANS: -75 +5T10

ANFALLSSÄTT: Försöker jaga eller locka människor att närma sig områden uppfyllda av entropi. Har inga fysiska attacker.

HEMORT: Gränsen mot entropi

SHIVA NATARAJA ÄR DÖDSDANSAREN, HAN SOM SKAPAR OCH KROSAR VÄRLDAR MED SIN DANS. HAN FANNS INNAN VÅR VERKLIGHET SKAPADES OCH KOMMER ATT FINNAS KVAR EFTER DEN. NATARAJAS ANHÄNGARE SÄGER ATT HANS DANS FORMADE VÅR ILLUSION UR MAL-KUTHS KROPP OCH ATT HAN KAN FÖRGÖRA DEN OM HAN VILL, MEN INVÄNTAR DEN RÄTTA TIDEN. NATARAJA SJÄLV PÅSTÅR INGENTING. HAN BARA DANSAR.

Nataraja kan ta flera former och befinna sig på många platser, men en av hans inkarnater finns alltid på samma plats. Det är en mörkhyad, fyrarmad man som dansar i en ring av eld på Club Ashram på Reeperbahn i Hamburg. Hans tillbedjare påstår att världen upphör i det ögon-



FÖRE KRIG OCH KATASTROFER HAR NATARAJA SYNTS
DANSA I EN RING AV ELD.

Dansarens kult är störst i Indien, där han har dyrkats som en gud i många tusen år. I Europa har hans kulter varit underjordiska och hemliga under kristendomens dominans.

Natarajas dans Shiva Nataraja kan skapa eller förstöra med sin dans. Han väljer själv förödelsens omfattning. Han kan få en trädgård att blomstra eller dö genom att dansa i den. Han kan få ett hus att rasa samman genom att dansa i det. Han kan förstöra en hel stad i bombningar, jordbävningar eller översvämningar genom att dansa genom gatorna eller på någon central punkt. Han kan få människor att åldras eller föryngras genom att dansa för dem. Allt som kan skapas, förändras och förstöras kan påverkas genom dansen.

SHIVA NATARAJA

blick han slutar dansa. Natarajas dans förebådar undergång och förstörelse. Före krig och katastrofer har Nataraja synts dansa i en ring av eld. Före första och andra världskriget dansade han åtföljd av sina tjänare genom Europa. Han förebådade Hiroshima och Nagasaki och flera av de stora jordbävningarna i Japan och på amerikanska västkusten.

Han kan raserar städer och ödelägga markområden med sin dans. Utanför vår illusion har Nataraja dansat sönder delar av Inferno och Metropolis. Stora områden har ödelagts där hans dans har gått fram.



Tandava är Natarajadyrkarnas namn på apokalypsen. När tiden är inne, säger de, ska Nataraja dansa Tandava över arkonternas och dödsänglarnas kroppar. Då krossas vår illusion och vi ser ut i den sanna verkligheten.

Också Natarajas vanliga dans river ned illusionerna. Runt honom rämnar illusionerna och människor ser ut i den sanna verkligheten. När han föröder en del av vår illusion med sin dans, föröds också en del av den sanna verkligheten bortom illusionerna.

Många är tveksamma till vad som skulle hända om Nataraja dansade Tandava. När han raserar en del av vår illusion, raseras också en del av världen bort-



om illusionerna. Dödsdansaren tycks inte göra någon åtskillnad mellan illusion och verklighet. För honom kan allt raseras. Kanske skulle han dansa sönder hela världen, kanske skulle vi dö. Kanske skulle Demiurgen återkomma och stoppa honom, kanske är han mäktigare än Demiurgen. Ingen vet.

Sektens historia Nataraja har många anhängare, trots att ingen vet vad hans dans egentligen syftar till och vad han tänker göra. Hans tillbedjare har såvitt man vet aldrig lyckats påverka honom. Han ger dem kraft att åstadkomma förstörelse genom att dansa och ledsagas av dem när han drar genom världen. I Indien är Shiva Nataraja en av de främsta gudarna. Trots det är det framför allt i Europa han har visat sig under de senaste 150 åren. Hans anhängare anser att han lämnade sitt tempel i Madras efter sepoyupproret och dansade genom Asien och Europa till Tyskland. Han tycks nära förbunden med Tysklands historia. Sedan slutet av 1800-talet har hans inkarnat dansat vid Reeperbahn i Hamburg. Före den tyska återföreningen dansade han på muren i Berlin.

I Europa blev hans kult synlig vid sekelskiftet, när ockultister kom tillbaka från Indien och förde med sig tempeldanser och ritualer. Det var då hans indiska namn spreds i Europa. Tidigare hade han dyrkats under flera namn av små, hemliga sällskap. De europeiska ockultisterna upptäckte att hans inkarnat hade dansat i flera år på Club Ashram och började tillbe honom där.

Före första världskriget växte lokala kulter upp i Hamburg, Paris, Berlin och New York. Anhängarna följde till en början de indiska ritualerna, men övergick snart till att utarbeta egna. De rituella danserna är hela tiden det viktigaste inslaget i Natarajakulten.

I modern tid har kulten blivit allt mer apokalyptisk. Man väntar på Tandava, dansen som ska radera illusionerna och återföra oss till vårt sanna hem.

Sektbeskrivning Natarajakulten har många miljoner tillbedjare om man räknar alla de hinduer som dyrkar Shiva Nataraja som en gud i sitt panteon. Också om man bara räknar dem som uteslutande tillber Nataraja, uppgår hans anhängare till flera hundratusen. De flesta finns i Indien. Europa har 10-15 000 Natarajadyrkare och Nordamerika lika många. I Afrika och Latinamerika dyrkas han under andra namn och har många tiotusentals tillbedjare.

Sekterna är olika organiserade på olika platser i världen. De flesta har någon form av gradindelning, där noviser får gå en provotid innan de på allvar tas upp i kulten. I ledningen sitter de äldsta och mest erfarna, som får titeln Dödsdansare.

Nataraja är ingen aktiv ledare för sina anhängare. Han ger kryptiska tecken i sina danser som tyds av Dödsdansarna och åtlyds av anhängarna. Utomstående ifrågasätter ofta om den dansande guden överhuvudtaget ger några tecken, och om anhängarna i så fall kan tolka dem på ett riktigt



sätt. Dödsdansarna är sektens verkliga ledare. I Europa är den främsta dödsdansaren Rao Greidel som ständigt finns vid gudens sida i Hamburg.

Kulternas medlemmar hämtas från olika grupper. Nataraja kallar dem som han anser värdiga. De får visioner av guden och drivs att dansa sig halvt till döds.

Natarajakulterna har inga stora materiella resurser. Världsliga tillgångar föraktas. Dödsdansarna har stora magiska kunskaper, men kulterna kan inte få fram stora penningssummor eller militär utrustning.

Kulterna finns över hela världen, med en tonvikt på Indien. De olika kulterna känner ofta inte till varandra. De har olika namn på guden och olika ritualer och läror.

I Europa har Natarajas tillbedjare sin främsta helgedom i Hamburg, på Club Ashram vid Reeperbahn. Där dansar guden sedan 100 år tillbaka. Många trodde att han skulle dansa sönder illusionen 1990, 100 år efter det att han dök upp i Tyskland, men ingenting hände. I övriga världen finns olika slags tempel där guden ibland uppenbarar sig. Natarajadyrkarna bär ibland tre vågräta streck målade i pannan. Annars förekommer inga särskilda igenkänningstecken.

Kulterna kan tillgripa våldsamma metoder för att röja fiender ur vägen, men föredrar att utnyttja magi eller diplomati när så är möjligt.

Utöver Nataraja och väsen som är knutna till honom, har kulten lite kontakt med andra icke-mänskliga varelser.

Natarajas tillbedjare uppträder öppet som en kult. De håller sina tolkningar av gudens dans hemliga och berättar ingenting om särskilda riter och tempeldanser, men förnekar aldrig att de är den dansande gudens tjänare. Liktorer och dödsänglar lämnar dem i allmänhet i fred. Vissa betraktar dem som harmlösa. Andra fruktar den dansande gudens makt och vill inte konfrontera honom. Både arkonter och dödsänglar är möjliga fiender till Nataranja, men de föredrar att lämna honom i fred så länge de inte vet vad de ska göra åt honom.

Club Ashram, Hamburg I källaren på Club Ashram vid Reeperbahn dansar Shiva Nataraja, omväld av en lodrät svävande ring av eld. På övervåningen är Ashram en vanlig bar med strip-tease. Många indier och Natarajadyrkare med de tre linjerna i pannan håller till på klubben. En smal trappa leder ned i källaren. En vakt håller alla oönskade gäster borta. Bara Natarajas anhängare släpps ned. Källaren lysas upp av en ljusanläggning som är synkroniserad mot den sövande, melodiska musiken som strömmar ur högtalarna. På en liten scen vid sidan av baren dansar den fyrarmade guden, upplyst av blinkande neonljus. Dansgolvet mitt i rummet är alltid fullt av dansande tillbedjare. Luften är tjock av rökelse och svett.

Åtta låsta dörrar leder ut från källarrummet, till korridorer som öppnar sig mot olika delar av den sanna verkligheten. En besökare med förhöjt medvetande eller schizofreni känner att platsen är en knutpunkt där många världar möts. Den som har förhöjt medvetande ser olika världar vävas samman runt guden i hans dans. Klubben ägs av Rao Greidel, en indiskättling som har arvt klubben av sin mor. Rao är dödsdansare. Han tyder gudens dans och vidarebefordrar sina tolkningar till andra dansare.

Shiva Nataraja Nataraja är en av de mäktigaste varelserna från vårt förflutna. Han upprätthåller en större kosmisk balans genom att skapa och radera delar av verkligheten. Ingen i vår illusion har kunskap att förstå vad han upprätthåller och vad han ska göra härnäst. Han hjälpte Demiurgen att skapa vår illusion och har makt att förstöra den. Han gör ingen skillnad mellan verklighet och illusion och kan radera Metropolis och Inferno lika lätt som han förstör vår verklighet.



**IN THE LIGHT OF ALL MY DARKEST MORNINGS THINGS FALL INTO PLACE
AND ALL THE SOFT ORANGE COLOURED DAWNINGS FALL INTO PLACE AND
CHERRY'S SCRATCHING LIKE A GRAIN OF SAND
THE TRIGGER ITCH IN THE KILLER'S HAND "THE JESUS AND MARY CHAIN"**

Han förstör ibland delar av vår verklighet och den bakomliggande sanna verkligheten.

Den dansande guden är inte bunden av tid och rum. Han kan uppträda på flera platser samtidigt och färdas framåt eller bakåt i tiden.

Nataraja uppträder ibland som gud, ibland som människa. Som gud är han en drygt två meter lång man med blåsvart hud och svarta ögon. Han har fyra armar och är klädd i ett enkelt höftkläde och klingande guldsmycken. I gudaform uppträder han alltid dansande i en upprätstående ring av eld. Han har förmågan att injaga skräck i människor som betraktar honom. De uppfattar en del av hans makt att förgöra världen och grips av dödsångest. Alla som ser den dansande guden för första gången måste slå ett skräckslag. Hans mänskliga form är lik den gudomliga, men med två armar och ett mänskligare utseende. Som människa dansar han inte alltid, utan kan röra sig bland människorna. Den som ser honom i mänsklig form behöver inte slå något skräckslag.

Shiva Nataraja kan inte dö. Om någon av hans former dör lever de andra vidare.

PERSONLIGHET: Nataraja är outgrundlig. Hans planer ligger bortom mänskligt förstånd. Han kan vara charmig, skräckinjagande eller diskret beroende på sina syften, men ingen människa kan veta något om hans känslor.

ROLLSPELSTIPS: Le outgrundligt och uppträd arrogant. Tala med mjuk, förbindlig röst men visa inget tålamod med trotsiga eller hotfulla människor.

RÖR	80	EGO	50
STY	50	KAR	75
TÅL	50	UPP	30
UTS	75	UTB	30

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: +5 (i gudomlig skepnad)
LÄNGD: 200 cm



TILL KORRIDORER SOM ÖPPNAR SIG MOT OLIKA DELAR
AV DEN SANNA VERKLIGHETEN.

VIKT: 100 kg

SINNEN: Ser i mörker, framåt och bakåt i tiden och obegränsat långt.

KOMMUNIKATION: Tal eller telepati.

FÖRFLYTTNING: 40 m/SR eller omedelbar förflyttning genom att förvrida rummet.

HANDLINGAR: 9

INITIATIVBONUS: +68

SKADEBONUS: +14

SKADEKAPACITET:

11 skrämmor = 1 lätt sår

10 lätta sår = 1 allvarligt sår

8 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 3 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 280

FÖRMÅGOR: Telepati, Talar samtliga mänskliga språk, Förvrida tid och rum — kan frysa tiden eller få den att gå snabbare eller långsammare genom dansen, Skapande och förintande dans — kan skapa, förändra och förstöra allt efter hans vilja.

FÄRDIGHETER: Klättra 80, Smyga 80, Undvika 80, Samtliga närstrids- och kastvapen 50, Akrobatik 80, Dans 100, Kampsport: Kast 50, Grepp 50, Slag 50, Spark 50, Parera 50, Samtliga budomanövrar 50, Världsvana 50, Förföra 50, Vältalighet 50

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

HEMORT: Hamburg

LIVSLÄNGD: odödlig

Dödsdansare Dödsdansarna är Natarajas främsta anhängare. De har fått krafter som liknar gudens, men i mindre skala. De tolkar gudens vilja i hans dans. Dödsdansarna följer Natarajas inkarnater när de vandrar över Jorden. De har en särskild form av tids- och rumsmagi där ritualerna utförs som danser. Dödsdansarna är i alla åldrar, av båda könen. De kallas av guden och förblir honom trogna livet ut. Europas främsta dödsdansare är Rao Greidel, en kort, mörk man i 40-årsåldern.

PERSONLIGHET: Dödsdansarna är fanatiker. De lever för att tjäna sin gud och bryr sig inte om något annat.

RÖR	10+2T10 (21)	EGO	2T10 (11)
STY	10+1T10 (16)	KAR	2T10 (11)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	2T10 (11)
UTS	2T10 (11)	UTB	2T10 (11)

FÖRFLYTTNING: 11 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

- 5 skråmor = 1 lätt sår
- 4 lätta sår = 1 allvarligt sår
- 3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

FÖRMÅGOR: Dödsdans — kan genom en särskild dans påverka tiden så att händelseförloppet blir så destruktivt som möjligt. Sker dansen i ett hus, kommer de som bor där att drabbas av olyckor och huset att förstöras så snart omständigheterna tillåter. Dödsdansen fungerar som en slags förbannelse. Dansande portal — kan genom en dans öppna portaler mot den sanna verkligheten. Dansaren blir en portal som befinner sig i vår verklighet och på andra sidan samtidigt. Han kan välja att stanna i vår verklighet eller i den sanna verkligheten när han slutar dansa. Han kan inte föra med sig någon annan.

MENTAL BALANS: ±2T10 (±11)

MÖRKA HEMLIGHETER: Mötet med den dansande guden

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Kroppsmedvetande, Magisk intuition

NACKDELAR: Fanatism, Dödsdrift, Manisk

FÄRDIGHETER: Klättra 21, Pistol och revolver 21, Smyga 21, Undvika 21, Dolkar 16, Akrobatik 21, Dans 21, Kampsport: Grepp 21, Kast 21, Parera 21, Slag 16, Spark 16, Budomanövrar: Avväpna 15, Cirkelspark 15, Flygande spark 15, Slå med vetslös 15, Meditation 11, Språk: 3 olika, Kontaktnät: Dödsdansare 12, Köra bil 11, Strid i mörker 11

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Tidens- och rummets skola (dansmagi) 25, (alla besvärjelser till FV 15)

Vindspejare Vindspejarna är Natarajas tjänare som har följt med honom från andra sidan illusionerna. De är halvt

immateriella varelser som färdas fram och tillbaka genom tiden och rummet. Liksom dödsdansarna kan de förändra tidens gång och röra sig genom illusionerna. Nataraja använder vindspejarna som spejare och informationssamlare. Han skickar ut dem för att bevaka viktiga människor eller platser. Vindspejarna ser ut som bleka, förvridna människor klädda i tunna slöjor. De dansar fram över marken eller genom luften och ger ifrån sig en klagande sång. Blir de angripna kan de försvara sig genom att förvrida tid och rum och åldra en fiende, föryngra honom till ett spädbarn eller låta frysa tiden omkring honom.

Människor väljer i allmänhet att inte se vindspejarna. Bara de som har förhöjt medvetande eller schizofreni ser dem deras sanna skepnad. Andra ser dem som fåglar eller löv som blåser i vinden.

PERSONLIGHET: Vindspejarna tycks lättsinniga, lite frånvarande. De glömmar snabbt och har lätt att skratta.

ROLLSPELSTIPS: Le och rör dig i takt med musiken. Verka lite frånvarande, nästan drogad och skratta mycket.

RÖR	10+2T10 (21)	EGO	2T10 (11)
STY	2T10 (11)	KAR	2T10 (11)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T10 (6)	UTB	1T10 (6)

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: –5

LÄNGD: 180 cm

VIKT: —

SINNEN: Ser i mörker, framåt och bakåt i tiden och obegränsat långt.

KOMMUNIKATION: Talar alla mänskliga språk.

FÖRFLYTTNING: 12 m/SR eller omedelbar förflyttning genom att förvrida rummet.

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

- 5 skråmor = 1 lätt sår
- 4 lätta sår = 1 allvarligt sår
- 3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

FÖRMÅGOR: Förvrida tid och rum. Kan resa i tiden, öka eller minska tidens hastighet hundra gånger, frysa tiden och förflytta sig över obegränsade sträckor på nolltid. Kan flyga och röra sig genom illusionerna och mellan världarna. Talar alla mänskliga språk.

FÄRDIGHETER: Undvika 21, Dolkar 11, Slåss utan vapen 15, Gömma sig 16, Dans 21, Informationssökning 11, Språk: samtliga mänskliga, Skugga 16

ANFALLSSÄTT: enligt vapen eller slåss utan vapen som människa

HEMORT: bortom illusionerna

LIVSLÄNGD: odödlig

Marut Maruterna är det vilda följe som drar fram i Natarajas spår när han dansar förödelse omkring sig. De är våldsamma varelser som slår sönder allt i sin väg och sliter sönder allt levande de möter. Människor ser inte deras sanna skepnad, utan uppfattar dem som stormvindar eller vilda djur.

Den som har förhöjt medvetande eller schizofreni ser dem som kolsvarta människor med förvridna anletsdrag och tovig, svart hår, klädda i åtsittande pansar av läder och stål. De har rovdjurständer och grova klor. Maruterna dansar fram efter Nataraja och slår sönder allt. Han kan kalla på dem när han önskar och sända ut dem för att förstöra ett område. De rör sig obehindrat genom illusionerna och förstör den sanna verkligheten lika lätt som vår illusion.

PERSONLIGHET: Maruterna vill bara förstöra. De är inte medvetna om något annat än förstörelsen.

ROLLSPELSTIPS: Slå vilt omkring dig och vråla vansinnigt.

RÖR	20+2T10 (31)	EGO	1T10 (6)
STY	20+2T10 (31)	KAR	1T10 (6)
TÅL	20+2T10 (31)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T10 (6)	UTB	—

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

LÄNGD: 200 cm

VIKT: 150 kg

SINNEN: Ser i mörker, framåt och bakåt i tiden och obegränsat långt.

KOMMUNIKATION: Kan inte tala, förstår bara Natarajas order.

FÖRFLYTTNING: 16 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 185

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Vandrar genom illusionerna

FÄRDIGHETER: Klättra 31, Samtliga skjutvapen 31, Samtliga närstrids- och kastvapen 31, Dans 31, Kampsport: Grepp 31, Kast 31, Slag 31, Spark 31

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+), 2 Klor (skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+) eller enligt vapen

HEMORT: bortom illusionerna

LIVSLÄNGD: odödlig

ANTAL: 10+1T10 (16)



JAG VANDRADE GENOM DE GAMLA KVARTEREN I METROPOLIS, DÄR LERTÄCKTA FASADER LETAR SIG UPP MOT HIMLEN OCH BESLÖJADE ANSIKTEN SKYMTAR GENOM SMALA SPRINGOR I VÄGGARNA. JAG FÖLJDE ETT SPÅR GENOM GRÄNDERNA, ETT SPÅR AV SÖNDERTRASADE LIK OCH BLODIGA FOTAVTRYCK. DET LÖPTE FRÅN DE RYSKA MASSGRAVARNA, GENOM INFERNOS NEDISADE SALAR TILL DE ÄLDSTA DELARNA AV METROPOLIS. JAG KÄNDE IGEN FORMEN PÅ DE BLODIGA STEGEN. DE VAR STORA OCH FÖRVRIDNA, OCH GATSTENEN VAR REPAD AV STÅLKLÄDDA KLOR, MEN JAG KÄNDE IGEN DEM. NÅGON JAG KÄNDE STRÖVADE I OMÄNSKLIG FORM GENOM GRÄNDERNA OCH DÖDADE ALLT SOM KOM I HENNES VÄG. EN RÄNNIL AV

E UPP- VAKNADE

FÄRSKT BLOD LETADE SIG NEDFÖR DEN SMALA TRAPPAN MELLAN HUSEN. JAG ÖKADE PÅ STEGEN.

PÅ TOPPEN AV TRAPPAN, DÄR EN MARMORKLÄDD MINARET HÖJDE SIG MOT HIMLEN, HANN JAG IFATT HENNE. HON HADE VÄXT TILL MER ÄN FEM GÅNGER MIN LÄNGD. KROPPEN VAR SVART OCH SENIG, TÄCKT AV GLAS OCH METALL OCH INSMORD I LEVRAT BLOD. SVARTA ÖGON GLITTRADE I LJUSET FRÅN MIN LYKTA. HON STOD MED HUVUDET SÄNKT ÖVER EN UPPFLÄKT KROPP. JAG SÖKTE I MINNET EFTER HENNES NAMN.

—APOLLYON, SA JAG OCH GICK FRAM FÖR ATT RÖRA VID HENNES HUVUD.

HON RYGGADE UNDAN OCH HÖGG TILL MOT MIN HAND. JAG STOD KVAR UTAN ATT RÖRA MIG OCH SÅG HENNE I ÖGONEN. HON VAR PÅ GRÄNSEN. ETT LITET STEG TILL BARA.

—APOLLYON, DU KÄNNER MIG, MESSIAS.



**N DAZE, LIKE THIS IN TIMES LIKE THESE
I FELT AN ANIMAL DEEP INSIDE
HEEL TO HAUNCH ON BENDED KNEES
LIVING ON IF AND IF I TRIED** "THE SISTERS OF MERCY"

JAG LETADE I MINNET OCH HITTADE EN BILD AV OSS FRÅN DEN GAMLA TIDEN. HENNES HJÄRNA VAR ETT VRÅLANDE KAOS, MEN JAG KONCENTRERADE MIG OCH LYCKADES FORMA BILDEN I HENNES MEDVETANDE. JAG VISADE ALLA BILDER JAG KOM PÅ FRÅN DEN GAMLA TIDEN. BILDER AV OSS, DE ANDRA, STADEN FÖRE SYNDAFALLET. ÖGONEN SKIFTADE FRÅN SVART GLAS TILL MÄNSKLIGT BLÅTT. DEN FÖRVRIDNA KROPPEN KRYMPTE SAMMAN TILL EN BLEK KVINNOKROPP, FORTFARANDE TÄCKT AV LEVRAT BLOD. HON SÅG PÅ MIG OCH SVIMMADE."

DE UPPVAKNADE ÄR MÄNNISKOR

SOM HAR TAGIT SIG UR FÅNGENSKAPEN PÅ EGEN HAND, GENOM ATT HÖJA ELLER SÄNKA SIN MENTALA BALANS BORTOM ± 500 . INGEN VET EXAKT HUR MÅNGA DE ÄR, NÅGRA TIO TAL ELLER HUNDRATAL ÄR EN BRA GISSNING. NÅGRA HAR VARIT UPPVAKNADE LÄNGE.

En handfull undslapp Demiurgens plan och fångades aldrig i illusionerna. Andra har nyss vaknat upp och blivit



EN HANDFULL UNDSLAPP DEMIURGENS PLAN OCH
FÅNGADES ALDRIG I ILLUSIONERNA.

medveten om den sanna verkligheten omkring dem. De flesta uppvaknade syns aldrig bland oss fångna människor. De vandrar långt bortom illusionerna och upptäcker sin värld på nytt. Nyss uppvaknade försvinner under många hundra år för att undersöka den sanna verkligheten.

De som finns kvar hos oss har antingen varit uppvaknade under lång tid och längtar efter mänskligt sällskap, eller är nyss uppvaknade och har åtagit sig uppgiften att väcka resten av mänskligheten ur sin dvala.

Fängslade, dödliga människor uppfattar de uppvaknade som gudar. Sekter och religioner formas omkring dem. En del finner det lustigt och praktiskt att ha mänskliga tillbedjare till hjälp. Andra äcklas av att se medmänniskornas förblindade tillstånd så tydligt. Vi beskriver tre uppvaknade och deras mänskliga anhängare.

APOLLYONS BARN ÄR EN SUBKULTUR ELLER SEKT SOM FINNS ÖVER HELA VÄSTVÄRLDEN. MEDLEMMARNA ÄR UNGDOMAR SOM HAR RYMT HEMIFRÅN I YNGRE TONÅREN OCH SÄLLAT SIG TILL NÅGON GRUPP SOM TILLHÖR SEKTE. DE ÄGNAR ALL SIN ENERGI ÅT ATT SÄNKA SIN MENTALA BALANS GENOM ATT UTFÖRA VIDRIGA VÅLDSDÅD OCH SJÄLVA LÅTA SIG UTSÄTTAS FÖR ÖVERGREPP. DE DRAR RUNT I EUROPA OCH NORDAMERIKA UTAN ATT NÅGONSIN STANNA LÄNGE PÅ VARJE PLATS, STÄNDIGT JAGADE AV POLISEN.

Sekten leds av Apollyon, en upplyst människa som nådde gudomlighet genom att vandra den mörka vägen. Nu instruerar hon sina unga följeslagare i hur de ska göra för att följa henne. Ingen har ännu lyckats. De som uthärdar längst får fysiska förvridningar och förlorar all mänsklighet innan de dör. De flesta blir dödade på ett tidigt stadium.

Sektens historia Apollyon vandrade den mörka vägen till upplysning. Hon föddes någonstans i mellersta Europa,

återfick sin fulla mänsklighet. Apollyon vandrade länge bortom vår illusion innan hon återvände till sina artfränder. I början av 1960-talet såg hon hur illusionerna började rämna för oss. Hon hoppades hjälpa sina medmänniskor till uppvaknande på den enda väg hon själv kände till, den mörka. Hon samlade ihop en grupp barn och slungade in dem i mörkret. Hon värvar ständigt nya lärjungar och hoppas att de ska driva varandra längre in i mörkret. Apollyon har ingen brådska. Hon tog själv över 2000 år på sig. Hon hoppas skynda på processen hos sina skyddslingar.

Sektbeskrivning Apollyons barn består av mellan 5.000 och 10.000 barn och tonåringar spridda över Europa och Nordamerika. De driver runt i grupper om tio eller tjugo stycken och plockar upp nya medlemmar bland förrymda barn. Den innersta kretsen, som finns kvar sedan Apollyon startade sekten för 30 år sedan, håller till i utbrända rivningshus i utkanten av Marseille. De är cirka 100 stycken, förvridna nattens barn i 40-årsåldern.

POLLYONS BARN

århundradena innan järnet blev en stor handelsvara. Några hundra år före vår tideräkning början var hon ett förvridet monster, jagat av sin ljusa skugga. Hon fastnade i kaos vid vår tideräkning början och genom kejsartid och tidig medeltid jagades hon som en demon genom Europa. Under 1500- och 1600-talen drog hon som en pestsmittad asätare över slagfälten.

På 1700-talet färdades hon på magisk väg in i Metropolis, där hon mötte Qumransektens beskyddare Messias. Konfrontationen med Messias förde henne ut ur kaos och in i upplysningen. Hon

Sekten består av de spridda grupperna som ibland byter medlemmar inbördes. Varje grupp har en strikt rangordning med en ledare i toppen och en hackkyckling, som sällan överlever särskilt länge, i botten. Den inre kretsen utanför Marseille består av fem olika grupper som ibland slåss inbördes.

Det finns ingen central ledning, även om alla böjer sig för Apollyons vilja och för starkare medlemmar. Den inre kretsen för ett terrorvälde över sina yngre kamrater om de får chansen. Den starkes rätt gäller oinskränkt.

Medlemmarna värvas bland gatubarn och rymlingar. De flesta har redan råkat illa ut i livet och väl-



IN ORDER TO INVOKE THE DEVIL IT IS ONLY NECESSARY TO CALL HIM WITH YOUR WHOLE WILL. "THE SORCERER OF THE JURA"



komnar gemenskapen i gruppen. Nya medlemmar är från 10 år och uppåt. Få över 20 år ansluter sig till sekten. När sanningen går upp för de nya medlemmarna är det för sent — de är antingen för inblandade för att dra sig ur, eller döda.

Apollyons barn har små resurser och dålig samordning. De är illa beväpnade, i bästa fall med dåliga skjutvapen. Den inre kretsen har större resurser, men står helt utanför samhället och har inget inflytande utanför den egna gruppen. Apollyon själv kan utöva stort inflytande, men ser sällan någon anledning till det. Sektens centrum finns utanför Marseille, där den inre kretsen befinner sig. Det är dit Apollyon kommer när hon besöker sekten. Största gruppen medlemmar finns i Europa. Ett par tusen finns i USA, där Apollyon har visat sig för dem och instruerat dem.

De yngre grupperna drar runt och bor i rivningskåkar, tomma industrilokaler och liknande. De stannar sällan länge på samma plats. Vissa hus och platser har blivit mötesplatser där flera grupper möts på utsatt tid, vanligtvis vid fullmåne. Alla stora städer har en sådan mötesplats. Apollyons barn har en komplicerad serie initiationsriter och igenkänningstecken som har utarbetats av den inre kretsen, utan Apollyons inblandning. De bär grova ärrtatueringar på överkroppen.

Sekten är helt vigd åt våld och plågor. Medlemmarna har inte förstått allt Apollyon har predikat för dem. De vet bara att vägen till befrielse går genom smärta och lidande, deras egen och andras. De mördar, torterar och våldtar varandra

och utomstående när de kommer åt. De trakasserar ständigt varandra. Varannan ny medlem dör inom några veckor till följd av misshandel. Det ständiga lidandet öppnar glimtvis medlemmarnas ögon så att de kan se genom illusionerna. Apollyons barn drar till sig nachtkäfer och underjordens barn. De slungas tidvis in i Metropolis och Inferno. Erfarna grupper inom sekten åtföljs av puerier, varelser liknande förkrympta, kloförsedda barn, som hjälper dem och ibland angriper dem. Apollyons anknytning till sekten gör att liktorerna ibland intresserar sig för barnen, men de har aldrig på allvar angripit dem. Apollyons barn är en helt sluten sekt. Inga utomstående släpps in. Omfattande initiationsriter förhindrar infiltration. Äldre aspiranter betraktas med yttersta misstro.

Sekten har ingen anknytning till andra grupper. De drabbar ibland samman med Hellers och andra satanister, men håller sig för sig själva om de kan.

Place de l'Aquitaine I en förfallen hyreskasern i utkanten av Marseille, mellan en trafikrondell och förfallna industrilokaler, håller Apollyons äldsta följeslagare till. Den inre cirkelns medlemmar har mer eller mindre fysiska förändringar och föredrar att hålla sig inne under dagarna. De lever av snatterier och småstöldar i grannskapet. Traktens folk undviker huset.

Invändigt ser det ut som ett vanligt rivningshus, bebott av ovanligt smutsiga och uppgivna ockupanter. Tio av de äldsta invånarna upprätthåller ett osäkert styre. Den ständigt ifrå-



gasatte ledaren är Patrice, en man i 40-årsåldern med sårtäckt hud och cancerliknande svulster över kroppen. Hans närmaste försöker ständigt ta makten ifrån honom eller döda honom.

Inre cirkelns medlemmar ägnar största delen av sin tid åt att plåga varandra. Andra av Apollyons barn som söker sig till Place de l'Aquitaine avlivs långsamt. De som har klarast synliga fysiska förändringar lämnar aldrig huset, utan bor undangömda i källaren.

Apollyon Apollyon uppväcktes på 1700-talet, efter århundraden som vildsint demon låst i en hopplös kamp med sin ljusa skugga. Hon har inte helt hunnit vänja sig vid att vara en hel människa, utan känner sig ofta kluven. Hon ser de våldsamma barnen som ett experiment, som hon inte riktigt vet om hon borde fortsätta eller inte. Hon ägnar mycket tid åt att vandra bortom vår illusion.

Mörkret som fyllde henne under många århundraden har inte riktigt lämnat henne. Hon påverkar fortfarande sin omgivning som en människa med låg mental balans. Barn som vistas i närheten av henne blir våldsamma och oberäkneliga. Hon har inte lärt sig att hantera sina krafter fullt ut ännu.

Till det yttre är Apollyon en ung kvinna i obestämd ålder med rödblont hår och blå ögon. Hon ger ett intensivt, empatiskt intryck som får människor att rygga tillbaka. Vanliga människor uppfattar bara den del av hennes uppenbarelse som är möjlig att förena med vår illusion.

PERSONLIGHET: Apollyon är fortfarande euforisk över att ha sluppit ut ur mörkret. Hon följer plötsliga infall har inga uppgjorda planer. Ibland grips hon av medkänsla med "sina barn" och för dem bort från varandra, men sedan blir hon melankolisk över det hopplösa i hela situationen och låter dem fortsätta plåga varandra.

ROLLSPELSTIPS: Var lugn, empatisk och lycklig. Bli inte arg

RÖR	130	EGO	150
STY	120	KAR	150
TÅL	110	UPP	120
UTS	130	UTB	120

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 75 kg

SINNEN: Ser den sanna verkligheten

FÖRFLYTTNING: 65 m/SR (kan manipulera tid och rum)

HANDLINGAR: 9

INITIATIVBONUS: +118

SKADEBONUS: +26

SKADEKAPACITET:

19 skråmor = 1 lätt sår

18 lätta sår = 1 allvarligt sår

16 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Regenererar 1 skråma/SR. Kan inte dö, bara sönderdelas. Kroppsdelarna söker sig tillbaka till varandra om de skiljs åt.

UTHÅLLIGHET: Obegränsad

FÖRMÅGOR: Manipulerar tid och rum. Påverkar alla barn med negativ mental balans inom en mils radie. De uppträder som om de hade -75 i mental balans. Ungdomsbrottsligheten ökar dramatiskt där hon befinner sig.

FÄRDIGHETER: Skjutvapen samtliga 40, Smyga 30, Undvika 40, Närstrids- och kastvapen samtliga 50, Simma 20, Dans 30, Första hjälpen 40, Informationssökning 20, Ockultism 30, Språk: samtliga mänskliga, Världsvana 30, överlevnads-konst 30, Diplomati 40, Förföra 30, Kontaktnät: uppvaknade 10, Vältalighet 30, Köra bil 20

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: Behärskar alla skolor och besvärjelser som en Uppvaknad, utan att använda sig av besvärjelser eller förlora uthållighet. Verklighetsmagi till FV 10.

Apollyons barn Apollyons barn är förvildade tonåringar som snabbt sänker sin mentala balans genom att lämna den mänskliga gemenskapen för ett liv i terror. Sektens vanliga medlemmar har inga eller blygsamma fysiska förändringar. De är smutsiga och såriga, täckta av halvläkta sår och klädda i trasor. De yngre är beväpnade med knivar och enkla klubbor, de äldre med skjutvapen, machetes eller andra effektivare vapen. De yngsta är i nioårsåldern, de äldsta några år över tjugo.

PERSONLIGHET: De flesta var ur balans när de sökte sig till sekten och har inte blivit bättre sedan dess. De är grymma, skräckslagna, inlåsta i sig själva och fullständigt desperata.

ROLLSPELSTIPS: Spela tuff, men osäker under ytan. Tala med hög, gäll röst och gör ständiga utfall som med ett vapen.

RÖR	2T10 (11)	EGO	2T10 (11)
STY	2T10 (11)	KAR	1T10 (6)
TÅL	2T10 (11)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T10 (6)	UTB	1T10 (6)

LÄNGD: 100-180 cm

VIKT: 40-80 kg

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

MENTAL BALANS: -50

MÖRKA HEMLIGHETER: varierar

FÖRDELAR: varierar

NACKDELAR: varierar

FÄRDIGHETER: Klättra 11, Pistol och revolver 8, Smyga 11, Undvika 11, Dolkar 11, Krossvapen 11, Slåss utan vapen 11, Simma 11, Gömma sig 11, Leta 11, Överlevnadskonst 11

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: ingen

HEMORT: driver omkring

ANTAL: 10+1T10 (11-20)

Den inre kretsen Den inre kretsen är vad som återstår av de ungdomar som Apollyon samlade ihop under 60-talet. De är i 40-årsåldern i dag, med en mental balans runt -100 och kraftiga fysiska förändringar. De har egendomliga ärrbildningar, extra lemmar, uppsvullna och missfärgade kroppar och metalliska skelettdelar som sticker ut ur huden.

PERSONLIGHET: Den inre kretsen består av nattens barn på väg att förlora sin mänsklighet. De är grymma, självupptagna och psykotiska.

ROLLSPELSTIPS: Dregla, himla med ögonen, tala osammanhängande, gör hotfulla utfall mot spelarna.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	2T10 (11)
STY	10+1T10 (16)	KAR	1T10 (6)
TÅL	10+1T10 (16)	UPP	10+1T10 (16)
UTS	1T10 (6)	UTB	1T10 (6)

LÄNGD: 180-220 cm

VIKT: 70-150 kg

SINNEN: Ser obehindrat i mörker.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +3

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 110

MENTAL BALANS: -100

MÖRKA HEMLIGHETER: varierar

FÖRDELAR: varierar

NACKDELAR: varierar

BEGRÄNSNINGAR: 1T5 stycken

FÖRMÅGOR: 1T5 stycken

FÄRDIGHETER: Klättra 16, Automatvapen 16, Pistol och revolver 16, Gevär och armborst 16, Smyga 12, Undvika 12, Dolkar 16, Krossvapen 12, Slåss utan vapen 16, Gömma sig 12, Leta 12, Ockultism 10, Tortyr 16, Överlevnadskonst 16, Kontaktnät: Apollyons barn 10, Strid i mörker 16



TAKE ME TO THE DARK OH GOD I GET DOWN ON MY KNEES
AND I FEEL LIKE I COULD DIE BY THE RIVER OF DISEASE
AND I FEEL THAT I AM DYING "THE JESUS AND MARY CHAIN"

ANFALLSSÄTT: enligt vapen

MAGI: ingen

HEMORT: Marseille

ANTAL: 10+1T10 (11-20)

Puerier Puerier är förvridna varelser från Metropolis som dras till Apollyons barn och följer dem på deras vandringar. De spårar upp offer som barnen kan angripa och hjälper dem ibland, men kan lika gärna angripa gruppen och döda något av barnen.

Puerier är förkrympta humanoida varelser, som hårlösa apor med halvt mänskliga drag. De har långa klor på händer och fötter och stora, stålglänsande käkar som tycks klyva hela skallen när de gapar.

PERSONLIGHET: Puerier är skämtsamma varelser som finner glädje i människors förvirring och smärta.

ROLLSPELSTIPS: Spela intelligent apa.

RÖR	10+1T10 (16)	EGO	1T5 (3)
STY	1T10 (6)	UPP	10+1T10 (16)
TÅL	5+1T10 (11)		

LÄNGD: 100 cm

MANKHÖJD: 50 cm

VIKT: 30 kg

SINNEN: Ser obehindrat i mörker. Ser genom illusionerna.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +4

SKADEBONUS: +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 85

FÄRDIGHETER: Klättra 18, Smyga 16, Gömma sig 16

ANFALLSSÄTT: Bett (skr 1-6, ls 7-15, as 16-22, ds 23+), 2 Klor (skr 1-8, ls 9-17, as 18-25, ds 26+)

MAGI: ingen

HEMORT: Metropolis

ANTAL: 2T10 (2-20)

Aries Aries är barnens kollektiva aggressivitet förkroppsligad, deras gemensamma mörka skugga. Den väljer ut ur kroppen på det mest aggressiva barnet i gruppen när barnen blir tillräckligt rasande. Den som släpper fram Aries blir fullständigt okontrollerad och anfaller blint alla i närheten. Aries angriper alla utom barnen. När Aries inte vill angripa fysiskt kan de hålla sig i gränslandet mot vår verklighet och mentalt påverka en grupp människor med negativ mental balans så att de anfaller varandra. Den ökar gradvis aggressiviteten och irritationen i en grupp tills de sliter varandra i stycken. Ett egoslag krävs för att inte påverkas. Det försvåras ett steg för varje dag Aries finns i närheten. I fysisk skepnad är Aries en ödle- eller alligatorliknande varelse med grovt, gråsvart skinn och metalliska tänder.

PERSONLIGHET: Aries är bara aggressivitet.

RÖR	30	EGO	25
STY	40	UPP	30
TÅL	40		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

LÄNGD: 6 meter

MANKHÖJD: 2 meter

VIKT: 800 kg

SINNEN: Ser infrarött.

KOMMUNIKATION: ingen

FÖRFLYTTNING: 15 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +18

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

9 skråmor = 1 lätt sår

8 lätta sår = 1 allvarligt sår

6 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 230

NATURLIG RUSTNING: 3 p

FÖRMÅGOR: Sprida aggressivitet — alla som vistas i närheten måste slå ett egoslag för att inte drabbas.

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-20, ds 21+)

HEMORT: Apollyons barn

ANTAL: en

QUMRAN ÄR EN SEKT MED STORA KUNSKAPER OM VÅR ILLUSION, OM DEMIURGEN, VÅRA FÅNGVAKTARE OCH MÄNNISKANS SANNA NATUR. MÅNGA AV KYRKANS MEDLEMMAR HAR LURAT DÖDEN OCH LEVT I MÅNGA HUNDRA ELLER TUSEN ÅR.

Qumrans mål är att befria mänskligheten från fångenskapen genom att i fysisk mening radera illusionerna, genom Apokalypsen. Genom att radera hela illusionen på en gång planerar kyrkan att chocka mänskligheten ur sitt drogade tillstånd. Åsikterna går isär om hur det kommer att fungera. Många fruktar att vi är så fast i fångenskapen att vi kommer att förlora förståndet för gott om vi utsätts för en sådan chock.

Men Qumran låter sig inte avskräckas av varningar. Kyrkans medlemmar har erfarenhet nog att klara Apokalypsen utan att bli vansinniga. Apokalypsen ska åstadkommas med hjälp av Messias, en uppvaknad som är knuten till kyrkan sedan ett par tusen år tillbaka.

Kyrkans historia Qumrankyrkan bildades århundradena före år noll, vid Döda havet i dåvarande Palestina. Då var



drig klart för sig om han var en människa eller ett annat väsen. Själv sade han sig vara en vanlig människa och Guds son. Tillsammans med Messias planerade Qumran för Apo-

MESSIAS OCH QUMRAN- KYRKAN

kyrkan en sekt av utstötta som sökte sanningen i esoteriska läror och uttolkningar av de heliga judiska skrifterna. De skaffade sig gradvis kunskaper som få andra människor hade, om vår fångenskap i illusionen, om Demiurgen och våra fångvaktare.

Under den romerska ockupationen av Palestina dök en man upp hos sekten och påstod sig vara Messias, utsänd för att frälsa mänskligheten från fångenskapen. Han sökte hjälp hos Qumran för att föra ut sitt budskap. Kyrkans medlemmar fick al-

kalypsen, katastrofen som skulle sätta punkt för Demiurgens välde och ödelägga illusionen. Men liktorerna stoppade planerna genom att göra Messias till en martyr för sin egen sak och omforma förkunnelsen till en hierarkisk kyrka. Messias försvann och Qumrankyrkan tvingades gå under jorden.

Apokalypsen Kyrkan har levt kvar under två tusen år och aldrig släppt planerna på Apokalypsen. De söker fortfarande kunskap för att komma



**LIVING AS ANGEL IN THE PLACE THAT I WAS BORN
LIVING ON AIR LIVING IN HEAVEN
GIVING THE LIE DOWN, THE LINE TO THE
THERE'S MY HEAVEN "THE SISTERS OF MERCY"**



underfund med hur den ska genomföras. Ett sätt att starta den är att bryta de sju insegel som Demiurgen slöt vår illusion med när han skapade den. De sju inseglen ska brytas av Messias före Apokalypsen.

I apokalypsen raderas hela vår illusion i ett slag och vi ser ut i den sanna verkligheten. De flesta människor är så invaggade i fångenskapen att de kommer att blunda för verkligheten och bli vansinniga för mycket lång tid. En liten skara väl förberedda kommer att befrias och bli upplysta. Problemet för Qumran är att Messias är en opålitlig samarbetspartner. Han försvann under lång tid efter misslyckandet för tvåusen år sedan. Sedan romersk kejsartid har han dykt upp till och från. Han har hjälpt sekten, men sedan försvunnit igen utan förvarning. Sekten söker honom för att starta Apokalypsen, men vet inte var de ska leta efter honom.

Sektbeskrivning Qumran har 2000 medlemmar utspridda över Främre Asien, Västeuropa och Nordamerika. Den största församlingen finns på av Israel ockuperat område, i en liten bosättning vid Döda Havet. Judar och palestinier undviker församlingen, som har rykte om sig att vara farliga excentriker. Qumran håller sig noga undan de inbördes striderna i Israel och tar inte parti för någon.

Sekten består av löst sammansatta, mindre församlingar som håller löpande kontakt med varandra. Kyrkan har inget fast överhuvud och ingen hierarki. Det finns inga fasta be-

fattningar. Olika fraktioner bråkar ofta med varandra om vad som bör göras.

Medlemmarna kommer framför allt från Mellanöstern och Medelhavsområdet, även om några fransmän, engelsmän och amerikaner också finns bland medlemmarna. Många är skickliga magiker. De kommer från vitt skilda samhällsskikt och ägnar hela sin tid åt arbetet i kyrkan.

Qumran har små materiella resurser. Kyrkan har inga rika och mäktiga medlemmar och saknar beskyddare. Men de många skickliga magikerna kan skaffa resurser när det verkligen krävs.

De största församlingarna finns i Al Quatil söder om Kallia, i Istanbul, Beirut, Larnaca och Kairo. Små grupper om två eller tre medlemmar bor i Italien, Frankrike, England och USA.

Medlemmarna lever i kollektiv, i lägenheter eller i mindre samhällen på landet. Möten hålls informellt i kollektiven. Besökande medlemmar från andra församlingar inkvarteras i kollektivet. Kyrkan har inga officiella lokaler. I anslutning till kollektiven finns tempel helgade gemensamt av kyrkans magiker. Dit har bara invigda magiker tillträde.

Alla medlemmar bär ett "doptecken", osynligt för alla utomstående, i pannan. Det är ett komplicerat sigill där en orm syns slingra sig kring förvridna geometriska figurer. Tecknet är synligt för alla medlemmar i kyrkan, och för människor med förhöjt medvetande. Ingen annan kan se det.

Det är skapat för att inte kunna ses av liktorer och andra icke-mänskliga varelser.

Våldsamma metoder undviks till varje pris. Kyrkan har inget stort inflytande i samhället och kan inte få fiender fångslade eller intagna på sjukhus. De använder uteslutande magi och diplomati, och håller en så låg profil att ingen bryr sig om dem.

Kyrkan har liten kontakt med icke-mänskliga varelser. Om Messias är en människa eller inte är en öppen fråga. Av kyrkans medlemmar betraktas han som ett gudomligt väsen. Andra icke-mänskliga anknytningar är de fyra ryttarna, fyra varelser förklädda till människor som ska störta världen i kaos i början av Apokalypsen. Kyrkan har inte löpande kontakt med de fyra, men kan kalla på dem när stunden är inne. De fyra ryttarna vet troligen inte själva vilka de är, utan vandrar på Jorden som vanliga människor, okunniga om sitt öde.

Qumran är en fullständigt sluten sekt. Den undviker all kontakt med omvärlden, av rädsla för liktorerna och deras organisation.

Liktorerna, dödsänglarna och samtliga arkonter utom Malkuth vill till varje pris röja Qumran ur vägen. Det är bara med Messias hjälp och tack vare sina skickliga magiker som sekten har överlevt.

Al Quatil Söder om Kallia, i norra Judaöknen, ligger Qumrans största församling. Al Quatil är en gammal bosättning med låga, gula stenhus som klättrar uppför en bergssluttning. Man ser den inte förrän man kommer helt nära. Vägen från Betlehem slutar i Al Quatil och få människor har något ärende dit. Besökare stoppas av en vägbom ett par kilometer från bosättningen.

Närmaste granne är en by en mil bort och spridda jordbruk. Grannarna undviker Al Quatil och talar ogärna om sekten, som betraktas som farlig att stöta sig med.



I APOKALYPSEN RASERAS HELA VÅR ILLUSION I ETT SLAG
OCH VI SER UT I DEN SANNA VERKLIGHETEN.

Församlingen har 400 medlemmar och försörjer sig på fårskötsel, getter och lite jordbruk. Inne i berget bakom byn finns kyrkans största tempel. Där finns också ett av världens största apokalyptiska bibliotek, med skrifter hämtade från hela Medelhavsområdet. De inre delarna av Al Quatil är en port mot Metropolis.

Qumrans ledare När han dyker upp har Messias en stark ställning inom kyrkan. Annars leds varje församling av den äldste och mest erfarna medlemmen. För-

samlingen utanför Kallia leds av Ioannes, kyrkans äldsta medlem. Den näst största grenen av kyrkan finns i Istanbul och leds av Samira Özgal.

Messias Messias är nära knuten till Demiurgen på ett sätt som inte ens arkonterna begriper. Han påstår sig vara Guds son, vad det nu skulle innebära. Han har aldrig själv medgivit det, men allt tyder på att han är en uppvaknad människa. Andra uppvaknade menar att han aldrig fångslades av Demiurgen, utan har varit vid medvetande under hela mänsklighetens historia. Messias har burit samma kropp så länge någon har sett honom, en mager och senig mans kropp med mörkt brunt hår och bruna ögon.

PERSONLIGHET: Messias har samma respektlösa och opålitliga drag som många andra uppvaknade, men i mycket högre grad. Ibland får hans medhjälpare och tjänare en känsla av att han bara driver med dem. Trots det är han omtänksam och trofast in i oändligheten mot vänner som betyder något för honom. Messias är besatt av tanken på att befria mänskligheten, kosta vad det kosta vill. Ändamålet helgar medlen. Om inte hans planer störs är han mild, förstående och erhört empatisk. Men han ryggar inte inför någonting för att fullfölja sina planer. För Messias är smärtan bara en väg till befrielse, årtusenden av skräck är bara en möjlighet till självinsikt.

ROLLSPELSTIPS: Var personlig. Luta dig över bordet och se spelarna i ögonen. Le mycket. Tala förtroligt och vänskapligt. Försök skapa kontakt. Bli inte stött av någonting.

RÖR	150	EGO	170
STY	140	KAR	160
TÅL	110	UPP	80
UTS	160	UTB	150

LÄNGD: 185 cm

VIKT: 85 kg

SINNEN: Ser hela den sanna verkligheten.

FÖRFLYTTNING: 75 m/SR (kan manipulera tid och rum)

HANDLINGAR: 9

INITIATIVBONUS: +138

SKADEBONUS: +30

SKADEKAPACITET:

20 skråmor = 1 lätt sår

19 lätta sår = 1 allvarligt sår

17 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 11 dödliga sår. Börjar regenerera efter döden och är fullt frisk igen efter drygt fyra timmar.

UTHÅLLIGHET: Obegränsad

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Empati, Förvrider tid och rum som någon med mental balans ± 500 , Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet, Regenererar 1 lätt sår/SR, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi — 1 ton 50 m/sek

FÄRDIGHETER: Samtliga vapenfärdigheter 50, Gömma sig 70, Smyga 60, Undvika 60, Akrobatik 60, Diplomati 60, Köra bil och mc 50, Ockultism 100, Sjunga 50, Vältalighet 60

MAGI: Behärskar alla skolor och besvärjelser som en Uppvaknad, utan att använda sig av besvärjelser eller förlora uthållighet. Verklighetsmagi till FV 50.

Ioannes Ioannes är sektens äldste levande medlem. Han var den som först mötte Messias för 2000 år sedan. Han hade redan då studerat möjligheterna att befria mänskligheten genom en Apokalyps. Ioannes är en skicklig magiker, specialiserad på vansinnesmagi. Han har sedan sin ungdom burit samma kropp, en kort och kompakt, mörkhårig och brunögd man med kraftig skäggväxt.

PERSONLIGHET: Ioannes är en hängiven forskare. Han har ägnat över 2000 år att studera mänskligheten och vårt fångelse. Han är sedan ungdomen övertygad om att bara ett fruktansvärt trauma kan befria oss från illusionerna. Han är den som genom århundradena har hållit samman kyrkan, trots yttre hot och inre slitningar. Han är en lugn, stabil och metodisk man, helt olik den intuitive och nyckfulle Messias.

ROLLSPELSTIPS: Var lugn, oerhört tålmodig. Säg inget förhastat. Tänk efter innan du svarar på något. Tala med låg, vänlig röst och sitt avslappnad.

RÖR	12	EGO	35
STY	14	KAR	18
TÅL	28	UPP	15
UTS	9	UTB	40

LÄNGD: 160 cm

VIKT: 70 kg

SINNEN: Normala

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR

HANDLINGAR: 2

INITIATIVBONUS: —

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 170

MENTAL BALANS: +120

FÖRDELAR: Empati, Förhöjt medvetande, Förlåtande, Givmild, Intuition, Kroppsmedvetande, Magisk intuition, Motståndskraft mot sjukdom, Uthärda hunger/törst, Uthärda köld/värme, Uthärda smärta

NACKDELAR: Fanatism, Jagad av liktorerna

FÄRDIGHETER: Astrologi 22, Diplomati 18, Första hjälpen 18, Hypnos 18, Informationssökning 25, Meditation 20, Numerologi 18, Ockultism 30, Spela flöjt 20, Språk: arabiska 18, engelska 18, franska 15, gammelnordiska 18, hebreiska 18, latin 15, nygrekiska 12, Vältalighet 15, Överlevnadskonst 15

MAGI: Vansinnets skola 50 (Alla besvärjelser till FV 25), Tidens- och rummets skola 30 (Alla besvärjelser till FV 18)

HEMORT: Al Quatil

Adobi Adobi är hämndandar som har skapats magiskt av frivilliga sektmedlemmar för att skydda Qumran mot yttre fiender. De skapas av människor i en särskild ritual. Adobi är halvt immateriella, fluorescerande väsen som kan röra sig genom materia och inte tar skada av vanliga vapen. De jagar rätt på Qumrans fiender och dödar dem genom att slita sönder dem inifrån.

De ser ut som förvridna, spöklika människor som lyser svagt i mörker och förvrids när de rör sig. De kan flyga eller gå på marken och rör sig obehindrat genom all materia utom bly och koppar.

Personlighet: Adobi är besatta av sin uppgift att skydda sekten. De har ingen annan personlighet.

RÖR	10+2T10 (21)	EGO	2T10 (11)
STY	10+2T10 (21)	UPP	10+1T10 (16)
TÅL	10+2T10 (21)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5

LÄNGD: 200 cm

VIKT: ingen

SINNEN: Ser från infrarött till ultraviolett. Känner värmeförändringar.

KOMMUNIKATION: Kan inte tala. Vrålar när de anfaller.

FÖRFLYTTNING: 11 m/SR

HANDLINGAR: 4

INITIATIVBONUS: +9

SKADEBONUS: +5

SKADEKAPACITET: Skadas inte av materiella vapen. Tar skada av eld och elektricitet.

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: obegränsad

MENTAL BALANS: -100

FÖRMÅGOR: Flyger. Kan röra sig genom all materia utom koppar och bly.

ANFALLSSÄTT: Tränger in i fienden och sliter sönder kroppen inifrån. FV 12 (Skr 1-3, ls 4-8, as 9-15, ds 16+)

LIVSLÄNGD: obegränsad

ANTAL: 1T10

SIDDHARTA TILLHÖR DEM SOM HAR VAKNAT GENOM ATT VANDRA DEN LJUSA VÄGEN. HANS UPPVAKNANDE GICK OVANLIGT SNABBT, DET TOG INTE MER ÄN EN VANLIG LIVSTID. HAN FÖDDES SOM SON TILL EN FURSTE I ETT LITET KUNGADÖME I NORRA INDIEN NÅGRA HUNDRA ÅR FÖRE VÅR TIDERÄKNINGS BÖRJAN. INOM LOPPET AV FEMTIO ÅR HÖJDE HAN SIN MENTALA BALANS TILL . 500 OCH VAKNADE UPP UR FÅGENSKAPEN. HAN GAV SIG UT PÅ VANDRING I DEN SANNA VERKLIGHETEN.

Under tiden formades en livaktig kult tillägnad Siddharta guden. Hans tankar blev religiösa dogmer, hans uppvaknande blev en religiös händelse. Men Siddharta hörde inte till dem som uppskattar att bli föremål för kult. När han kom tillbaka till



HAN VANDRADE RASTLÖST ÖVER JORDEN OCH FÖRSÖKTE KROSSA RELIGIÖSA FÖRESTÄLLNINGAR OCH KULTER.

deras fångenskap att han inte stod ut särskilt länge med dem. Han var en av de få genuint olyckliga uppvaknade.

Sektens historia Siddharta samlade lärjungar omkring sig innan han vaknade upp och hoppades länge att hans närmaste vänner skulle följa honom in i uppvaknandet. Det gjorde de inte. De blev kvar i fångenskapen och odlade minnet av Siddharta guden. När han kom tillbaka efter några hundra år hade hans kult spridit sig över stora delar av Asien. Han blev rasande och gjorde allt för att utrota den, förgäves.

På 1300-talet, efter många hundra års rastlöst vandrande och ilskna konfrontationer med andra uppvaknade tog Sidd-

IDDHARTA GUDEN

människorna försökte han krossa kulten som hade bildats kring honom. Han irriterades våldsamt av att bli tillbedd som en gud, men hade ändå svårt att hålla sig borta från andra människor. Han vandrade rastlöst över Jorden och försökte krossa religiösa föreställningar och kulter.

Andra uppvaknade uppfattade Siddharta som överkänslig och överdrivet allvarligt lagd. De förstod inte hur de förblindade människornas lekar kunde göra honom så upprörd. Han drogs till förblindade människor, eftersom de delade hans allvarliga syn på livet. Samtidigt stördes han så av

harta ett oväntat beslut. Han skulle acceptera sina förblindade artfränders syn på världen och påta sig rollen som gud. Han installerade sig själv som den levande guden i ett tempel på ett berg djupt inne i Burmas urskogar. Människor vallfärdade för att se honom och välsignas av honom. Han helade sjuka och förutspådde framtiden i tvetydiga profetior. Ett kloster och en stad växte upp runt templet.

Efter sexhundra år är Siddharta kvar i Wangaik, den heliga staden i gränstrakterna mellan Indien och Burma. Den har växt till flera hundratusen invånare, huvudsakligen flyktingar från gerillakrigen och striderna i östra Indien. Siddharta själv fortsätter



att spela gud. Ibland lämnar han templet och vandrar över världen och bortom illusionerna.

Sektbeskrivning Invånarna i Wangaik är Siddhartas trogna anhängare. Runt honom finns ett prästerskap och en munk- och nunneorden med 20 000 medlemmar. Han har dessutom några hundratusen tillbedjare i övriga Burma och Indien, och ett mindre antal anhängare i resten av världen.

Kulten är noga organiserad med överstepräster som tolkar Siddhartas profetior och ett prästerskap med åtta grader som uppvaktar guden. Prästerna hämtas från en klosterorden, också den med åtta grader, som har sitt kloster i anslutning till templet. De vanliga anhängarna inom kulten tillåts inte se på guden med obetäckta ögon och får bara besöka templet vid större högtider.

Översteprästinna Sita Angon Resawa i Wangaik har sista ordet i att tolka Siddhartas befallningar och leda kulten. Under sig har hon de åtta översteprästerna. Under 80-talet har kulten fått viss spridning i USA och Europa, där två andra överstepräster har hand om mindre grupper.

Medlemmarna hämtas nästan uteslutande från lokalbefolkningen kring Wangaik. Siddharta är en lokal gudom. Han beskyddar sitt folk och medlar i striderna mellan regering och olika gerillagrupper i området. I Europa och USA finns en mindre kult av Siddharta, grundad av européer som har besökt den heliga staden i Burma.

Kulten har stora militära resurser inom Burmas gränser. Siddharta har stort inflytande bland de lokala gerillagrupperna, som kontrollerar landsbygden kring Wangaik. Översteprästerna har en del kunskaper i magi. Utanför Burma har kulten litet inflytande.

De europeiska och amerikanska delarna av kulten är koncentrerade till San Francisco och London. Där finns ett par tusen medlemmar. Annars är den helt koncentrerad till Burma.

Siddhartas anhängare bär brandgula kåpor av samma slag som vanliga buddhister. Munkarna rakar ibland, men inte alltid, sina huvuden. De har inga särskilda igenkännings-tecken.

Kulten är relativt fredlig, trots våldsamheterna som annars pågår i området kring Wangaik. Siddharta uppmuntrar inte till några våldsdåd. Han försöker att själv ta hand om sina fiender för att förhindra strider mellan de förblindade människorna.

Kulten har små kontakter med icke-mänskliga varelser. Siddharta hämtar ibland varelser från andra sidan illusionerna, men det hör till undantagen.

Wangaik är en öppen stad och kulten deklarerar öppet att Siddharta är den levande guden som vakar över staden. Det sägs öppet att han är en uppvaknad människa som har valt att leva bland sina förblindade fränder i väntan på deras upplysning. Siddharta försöker så långt det är möjligt att undvika alla lögnar.



Kulten har föga anknytning till andra grupper. Siddharta träffar ibland andra uppvaknade, men har liten kontakt med deras förblindade anhängare. Prästerskapet samarbetar en del med buddhistiska grupper i Burma och östra Indien.

Siddhertas främsta fiende är den burmesiska staten, som betraktar Wangaik som ett gerillanäste. Understödda av liktorer från Rangoon försöker de få till stånd ett militärt ingripande mot staden, men den ligger otillgängligt i gerillakontrollerat område.

Wangaik Wangaik har fått sitt namn efter det berg där Siddhertas tempel är rest, en otillgänglig bergstopp som bara kan nås längs en smal, ringlande stig. Templet är byggt på 1300-talet, men har löpande restaurerats. Det är täckt av guld och ädelstenar och vaktat av tempelhundar från Metropolis. Runt bergets fot ligger ett vidsträckt klosterområde, där mer än 20 000 munkar och nunnor lever. Klostret växer samman med staden Wangaik, som sträcker sig från berget ned till floden Kowan, en biflod till Chindwin. Runt staden finns otillgängliga, skogklädda berg.

Siddharta vistas största delen av sin tid i templet, i de inre tempelrummen som är inredda som en luxuös bostad. Han möter sina tillbedjare sittande på en juvelprydd tron i det yttre tempelrummet, som är fyllt av helgonbilder och gudabilder. När han inte själv sitter på tronen ersätts han av en förgylld avgudabild.

Siddharta är en kortväxt, mörk man med indiska drag. Han är till det yttre mellan 20 och 30, som de flesta uppvaknade. Vid behov kan han ändra sitt utseende. Han tillbringar nästan all sin tid instängd i templet i Wangaik, där han studerar skrifter från när och fjärran och håller kontakt med omvärlden genom telepati och budbärare. Han umgås huvudsakligen med översteprästerna och med andra uppvaknade som ibland besöker honom.

Ibland ger han sig ut bland människorna för att få lite nya intryck, men han tröttnar snart och kommer tillbaka till templet. När han möter sina anhängare är han klädd i en guldprydd, fotsida dräkt. Annars går han klädd i vardagsklädseln i bergen, löst sittande byxor och en kort tunika.

PERSONLIGHET: Siddharta har inte blivit gladare med åren, tvärtom. Han är ofta svärmodig och kan låsa in sig i veckor i sina rum utan att träffa någon. Han blir frustrerad av att ständigt umgås med förblindade människor. Han är extremt försiktig i umgänget med andra, av rädsla att göra de förblindade illa.

Han tror inte på Messias idéer om ett snabbt uppvaknande genom att rasera illusionerna. Han tror att de få uppvaknade som finns beror på misstag från Demiurgens sida, misstag som inte har gjorts med andra människor. Siddharta fruktar att vi är fast i illusionerna för gott, eller åtminstone för all överskådlig framtid.

ROLLSPELSTIPS: Se dyster ut. Tala långsamt och eftertänksamt. Akta dig noga för att såra någon eller bli alltför personlig.

RÖR	150	EGO	160
STY	150	KAR	150
TÅL	110	UPP	100
UTS	120	UTB	120

LÄNGD: 170 cm

VIKT: 70 kg

SINNEN: Ser hela den sanna verkligheten.

FÖRFLYTTNING: 75 m/SR (kan manipulera tid och rum)

HANDLINGAR: 9

INITIATIVBONUS: +138

SKADEBONUS: +31

SKADEKAPACITET:

20 skråmor = 1 lätt sår

19 lätta sår = 1 allvarligt sår

17 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 11 dödliga sår. Börjar regenerera efter döden och är fullt frisk igen efter drygt fyra timmar.

UTHÅLLIGHET: Obegränsad

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Empati, Förvrider tid och rum som någon med mental balans ± 500 , Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet, Regenererar 1 lätt sår/SR, Talar samtliga mänskliga språk, Telepati, Telekinesi — 1 ton 50 m/sek

FÄRDIGHETER: Samtliga vapenfärdigheter 40, Gömma sig 50, Simma 30, Smyga 60, Undvika 60, Akrobatik 60, Informationssökning 60, Meditation 50, Diplomati 60, Kontaktnät: burmesisk gerilla 15, Kontaktnät: uppvaknade 15, Rida 60, Köra bil och mc 20, Ockultism 100, Vältalighet 80

Magi: Behärskar alla skolor och besvärjelser som en Uppvaknad, utan att använda sig av besvärjelser eller förlora uthållighet. Verklighetsmagi till FV 50.

Sita Angon Resewa Sita Angon har varit överhuvud för kulten i 250 år. Innan dess var hon lärjunge till Siddharta, som hon har känt sedan 1400-talet. Hon föddes i Indien i början av 1400-talet och träffade Siddharta i Persien i sin ungdom.

Sedan 1700-talet är hon formellt överhuvud för kulten, även om det mesta praktiska arbetet sköts av klosterföreståndaren Kwon Hwaidan. Sita reser mycket över världen som Siddhartas sändebud. Hon är mycket mörkhyad, kort och satt med sydindiska drag och fotsida svart hår. Hon går klädd i sektens brandgula kåpor och ser ut att vara i 20-årsåldern.

PERSONLIGHET: Sita var en av Siddhartas mest lovande lärjungar, men hon förmådde aldrig släppa intresset för andra människor och det fysiska i livet. Hon har resignerat och accepterat att hon inte kommer att vakna upp så länge illusionerna finns kvar.

Hon betraktar inte Siddharta som en gud, men ser ändå upp till honom som en oomtvistlig auktoritet. Sedan 50 år tillbaka har hon förföljts av sin mörka skugga. Den strövar runt i skogarna kring Kwangaik när hon är där.

ROLLSPELSTIPS: Spela självutplånande indiska. Tala med mild röst. Stirra inte folk i ögonen. Hälsa på indiskt sätt och buga dig ofta.

RÖR	18	EGO	20
STY	15	KAR	17
TÅL	21	UPP	10
UTS	14	UTB	30

LÄNGD: 155 cm

VIKT: 50 kg

FÖRFLYTTNING: 9 m/SR

HANDLINGAR: 3

INITIATIVBONUS: +6

SKADEBONUS: +4

SKADEKAPACITET:

6 skråmor = 1 lätt sår

5 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

UTHÅLLIGHET: 185

MENTAL BALANS: +180

FÖRDELAR: Empati, Förhöjt medvetande, Förlåtande, Givmild, Gott rykte, Kroppskontroll, Kulturell flexibilitet, Magisk intuition, Osjälvisk, Pacifism, Tur, Ärlighet

FÖRMÅGOR: Kan påverka sin tids- och rumsuppfattning, Förhäxar människor med positiv balans mellan +40 och +100, Evigt ung

FÄRDIGHETER: Klättra 18, Smyga 18, Undvika 18, Slåss utan vapen 15, Dans 16, Första hjälpen 18, Informationssökning 20, Meditation 22, Ockultism 18, Språk: burmesiska 18, engelska 16, hindi 16, persiska 14, thai 13,

MAGI: Tidens- och rummets skola 30 (Alla besvärjelser till FV 15)

HEMORT: Wangaik

Tempelhund Tempelhundarna är varelser som Siddharta har hämtat från Metropolis för att vakta templet i Wangaik. De kan jaga en inkräktare genom illusionerna och följa ett spår i det oändliga. För vanliga människor ser de ut som asiatiska tempelhundar — stora och gula med platta nosar, små öron och kuperade svansar. De ser lite ut som mycket stora pekingesrar. Den som kan skymta den sanna verklig-

heten ser dem som åttabenta, spindelliknande varelser med håriga kroppar och rovdjurskäftar. Det finns 40 tempelhundar runt Wangaik.

PERSONLIGHET: Hundarna är präglade på Siddharta och översteprästerna. De beter sig i mångt och mycket som vanliga hundar.

ROLLSPELSTIPS: Dregla, morra och visa tänderna.

RÖR	20+2T10 (31)	EGO	1T5 (3)
STY	20+2T10 (31)	UPP	20+2T10 (31)
TÅL	20+2T10 (31)		

MODIFIKATION TILL SKRÄCKSLAGET: -5 (i verklig skepnad)

LÄNGD: 150 cm

MANKHÖJD: 120 cm

VIKT: 80 kg

SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser i mörker.

KOMMUNIKATION: Svarar på enkla kommandon.

FÖRFLYTTNING: 16 m/SR

HANDLINGAR: 5

INITIATIVBONUS: +19

SKADEBONUS: +8

SKADEKAPACITET:

8 skråmor = 1 lätt sår

7 lätta sår = 1 allvarligt sår

5 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 2 dödliga sår

UTHÅLLIGHET: 185

NATURLIG RUSTNING: 2 p

FÖRMÅGOR: Har de väl fått vittring på en varelse kan de följa den i det oändliga, vart den än tar vägen.

FÄRDIGHETER: Jaga 30, Klättra 20, Simma 20, Spåra 80, Undvika 20

ANFALLSSÄTT: Bett 18 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-22, ds 23+), 4 klor 15 (skr 1-8, ls 9-15, as 16-24, ds 25+)

HEMORT: Metropolis/Wangaik

ANTAL: 40

ADOBI	2:42	MESSIAS	2:38, 40
AIDS	2:14	MJÄLTBRAND	2:15
AL QUATIL	2:40	NATARAJAS DANS	2:25
APOLLYON	2:33, 35	PESTANDAR	2:17
APOLLYONS BARN	2:33, 36	PESTBÄRARE	2:17
ARIES	2:37	PLACE DE L'AQUITAINE	2:34
BAAL RESHEF—PESTENS HERRE	2:13, 16	PRADWYCK, ANTON	2:5
CLUB ASHRAM	2:27	PROTOLIKTORER	2:9
COATLICUE	2:18, 20	PUERIER	2:37
COATLICUES TEMPEL	2:21	QUMRANKYRKAN	2:38
COATLICUES TJÄNARE	2:19	RABIES	2:15
CORMAYAS	2:20	RESEWA, SITA ANGON	2:46
DEN INRE KRETSEN	2:36	SERAFIM	2:6
DE SANNA DJUREN	2:7	SERVILIER	2:6
DE UPPVAKNADE	2:31	SHIVA NATARAJA	2:25, 27
DÖDENS HÄROLDER	2:16	SIDDHARTA GUDEN	2:43, 45
DÖDSDANSARE	2:28	SJUKDOMAR	2:14
ENTROPI	2:18	SKAPA PROTOLIKTOR, BESVÄRJELSE	2:10
GLÖMDA GUDAR	2:11	SKUGGLEOPARDER	2:23
HOLMSTRAUM, ANDRES	2:9	SPETÄLSKA	2:15
IOANNES	2:41	TANDAVA	2:25
KAOSORMAR	2:23	TEMPELHUND	2:46
LACROSSE, JASON	2:22	TEMPELMÄSTARNA	2:8
LIKTORERNA	2:3	VANDRANDE SKUGGOR	2:24
LJUSETS RIDDERSVAKT	2:7	VINDSPEJARE	2:29
MALARIA	2:15	VIT PEST	2:15
MARUTER	2:30	WANGAIK	2:45

